СОВРЕМЕННЫЕ **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** И **ВИДЕО** ИГРЫ **№ 19 (52)** ОКТЯБРЬ **1999**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gam

СОВЕТЫ И ТАКТИКА:

• DISCWORLD •
• SYSTEM SHOCK 2 •
• DRAKAN •

ECTS
5-7 September 1999
London Olympia



Age of Empires 2
Warcraft III
Dark Reign 2
Prince of Persia 3D
Soul Reaver

стр. 034-051.

стр. 036-038.

Black & White

стр. 040-041.

ECTS 99

радио

СТАНЦИЯ 2000

музыка 2000

на частоте 106.8 FM

ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ

Дмитрий Эстрин

Нас тут недавно спрашивали, почему, когда нам приходят письма с предложением обсудить тот или иной спорный вопрос, мы переадресовываем этот вопрос читателям. Неужто сами не можем ответить? На самом деле, можем. И я порой с большим трудом заставляю себя отказаться от того, чтобы сесть и написать объемную такую статейку с неизвестными никому кроме меня самого мыслями и идеями. Писательский азарт приходится давить в зародыше, поскольку мы с вами находимся в малость не равном положении. Тем более что я всегда был уверен, что найдутся люди, которые смогут разложить все по полочкам значительно лучше меня. И, представьте себе, в последнее время такие люди стали находиться! Спешу представить вашему вниманию... нет-нет, не письмо, а вполне полноценную статью, посвященную пессимистическим настроениям современных геймеров.

Здравствуй, уважаемая редакция «**Страны Игр**» (оригинальное начало, а!). Для начала по поводу нового формата: верной путей идете, товарищи! Теперь бы еще постер печатать на отдельном листе — и все станет как в старые добрые времена. Но перейду непосредственно к теме письма — к многострадальному вопросу «Как изменились компьютерные игры».

К написанию сего опуса меня подвигло письмо г-на Степанова, опубликованное в **#49** вашего журнала. Не скрою, эволюция компьютерных игр интересует меня довольно давно, и меня всегда задевают за живое утверждения, что в последнее время игры становятся все хуже и хуже. Пресловутое письмо написано в столь пессимистичных тонах, что не покритиковать его я не имею никакого права. Так что постараюсь обойтись без субъективного мнения и без ботанических сравнений. Итак...



Во-первых, г-н Степанов высказал в своем письме весьма спорную мысль: «Нельзя забывать, что компьютерная игра — это вид ИСКУСТВА». Ммм-да... Начнем с того, что производство хорошей компьютерной игры, игры, с которой можно провести множество дней, которая поражает воображение, стоит больших денег. Я молчу о всяких там Тетрисах и **Color Lines** — резаться в такие игры часами могут только маньяки и секретарши. Потому-то НАСТОЯЩАЯ игра не





может быть «искусством ради искусства». Хочешь, чтобы твоя игра оказалась в TOP 10 — раздобудь для начала побольше денег. На профессиональную озвучку, на лицензирование 3D-движка... Деньги, естественно, есть у издателя, а издатели куда попало средств не вкладывают. Отсюда учет пожеланий толпы, «раскрутка» проектов и все то, что соответствует современной поп-культуре. Да, именно поп-культуре! Произведения мастеров графики, музыки, программирования в одном флаконе (в смысле, коробке). Дешево, просто, доступно широким массам. Разумеется, ничего плохого в этом нет. Времена преобладания настоящего искусства прошли. И если еще найдется человек, способный купить гениальную (и весьма уродскую на неискушенный взгляд) статую или картину за N-ое количество килобаксов, то в мире компьютерных игр такое исключено. Естественно, разработчики могут создавать игры исключительно по своим пожеланиям. Вот только и играть в них придется самим разработчикам (здорово: создал игру, издал, а потом сам и скупил весь тираж!) Ничего позорного в том, что разработчики прислушиваются к мнению геймеров, нет. Скорее наоборот. Вспомним историю **Pax Imperia 2:** ведь просили ее создателей не вводить real time, а не послушался братец Иванушка. Козлом стал. О чем это я? Поиграете в эту игру — поймете. Конечно, создание компьютерной игры — процесс творческий. Все игры, обласканные вниманием масс, созданы настоящими мастерами, которые могут одновременно быть независимыми творцами и прислушиваться к критике в свой адрес. А игры, созданные в попытке урвать кусок успеха какого-нибудь хита (например, клоны **Tomb Rider**) быстро забываются играющей публикой. Надо сказать, вполне заслуженно. Надеюсь, мне удалось разобраться с этим весьма распространенным заблуждением. Было бы весьма интересно узнать мнения читателей на этот счет. Но, как говорится, ближе к телу — к основной теме письма.

Говорить об ухудшении компьютерных игр сейчас модно. Об этом вопят критики, пишутся гневные письма в разные журналы. После прочтения некоторых таких писем/рецензий вообще хочется стереть все игры с «винта» и заняться чем-нибудь более конструктивным (например, вирусы писать). Играть ведь стало не во что! Ниже я постарался выяснить, откуда берутся такие мнения и на чем основаны подобные настроения.

Пункт номер раз, или Квейк рулез, Анрыл **Must Die**! Вполне стандартная ситуация: нравится человеку какая-нибудь классическая игра (скажем, **Full Throttle**). Играл он в нее денно и нощно, прошел раз 20. А потом выходит что-нибудь новое в этом же жанре (например, Grim Fandango). И с какой мыслью садится этот человек за новинку? «Что же нового придумали эти талан-

тливые разработчики? Как раздвинули границы жанра?» Ничего подобного! Скорее: «Ну и что тут у нас такое? Фу, новый какой-то, трехмерный... Ну разве ЭТО может быть лучше моей любимой игры!?» Причем такое впечатление складывается до серьезного знакомства с новинкой и сохраняется навсегда. Диагноз тут один: фанатизм. Способ лечения: лоботомия... И самое обидное, когда подобные настроения фигурируют в обзорах компьютерных игр. Ярче всего подобное проявляется в статьях некоего «старшего опер ГОБЛИНА». Например, статья по **Quake III** в **#44**. За что игру ругаем? За то, что она НЕ похожа на **Quake I**. Все, что есть в этом раритете, правильно и не обсуждается. И то, что в тамошнем **DeathMatch`е** можно играть лишь с одним видом оружия, и что текстуры там представляют собой серо-зеленую кашу вне зависимости от уровня... Все достижения 3D-графики предназначены исключительно «для радости детишек», а попытки авторов достигнуть баланса в наборе оружия направлены на то, чтобы помешать ГОБЛИНУ веселиться. Для таких людей игры с каждым днем будут становиться хуже и хуже: уходим, так



сказать, от исторических корней! Распустились тут, понимаешь! И вообще, играйте в DOOM, отец отцов. Все эти новомодные игры и сравниться с классикой не могут. А я скажу: могут сравниться, могут и лучше быть. Просто фанаты этого не видят.

Кстати, неприязнь имеет место быть не только между старым и новым, но и между разными жанрами и даже поджанрами. Как, например, отзываются «настольные» ролевики о нас, бедных и несчастных RPG'шниках компьютерных! «Компьютерные **RPG** — манчкинизм чистой воды». Абыдно, да? И необоснованно. Любой, игравший в **Fallout**, знает, что прокачка персонажа в этой игре лишь придает «остроту» игровому процессу, но отнюдь не заменяет сам процесс. К чести «**Страны Игр**», нужно отметить, что фанатизм редко влияет на объективность статей. Кажется, даже ГОБЛИН в последнее время стал чуточку лучше отзываться об играх, на **Quake** не похожих.

Пункт номер два, или Блокбастер, Великий и Ужасный. Пресловутое письмо в **#49** обвиняет современные игры в исключительно коммерческой направленности. Мол, ничего хорошего сейчас не выходит, а «все находки, все революции совершаются все теми же людьми, что и 10 лет назад». Чтобы опровергнуть это, вспомним, какие игры вышли в свет в прошлом году и в нынешнем. **Starcraft**, **Might&Magic VI** и **VII**, **Commandos**, **Half-Life**, **SiN**, **Grim Fandango**, **Fallout 2**, **Baldur`s Gate**, **Unreal**, **Аллоды** наконец. А еще **Need For Speed III**, **Aliens vs. Predator**, **Wing Commander: Prophecy**, **MechWarrior III**... И этот список, список игр, не просто достойных внимания, а увлекательных, оригинальных, в чем-то гениальных можно продолжать и продолжать. Я думаю, каждый геймер сможет добавить к нему пару своих фаворитов. И обращаю ваше внимание вот на что: большая часть этих игр — дебютные проекты новых команд разработчиков. Новые звезды восходят на игровом небосклоне. А говорите — «те же люди, что и 10 лет назад...». И коммерция здесь не при чем. Все вышеперечисленные игры сделаны отнюдь не ремесленниками, клоноклепателями, а людьми творческими, профессионалами, которые любят и умеют делать классные игрушки. Никакая маркетинговая политика, никакая «раскрутка» не могут испортить действительно хорошую игру (хотя плохую игру можно продать немалым тиражом при помощи рекламной кампании). Так что миф о блокбастере, жутко раскрученной, великолепно продаваемой «пустышке» — это обычно преувеличение. Хорошие игры выходят постоянно, надо только смотреть не на обертку, а на саму суть проекта. Тогда все встанет на свои места. Кстати, утверждение, что в игровую индустрию «пришли люди, для которых игра — это просто способ зарабатывания денег», несколько запоздало. Компьютерные игры перестали быть продуктом творчества фанатов-альтруистов много лет назад. Со времен появления первых персональных компьютеров игры стали коммерческими продуктами и приносили их создателям значительный доход. И на разнесчастных геймерах хитрые разработчики «наваривали» уже в те далекие времена. Но были тогда и честные создатели, есть они и сейчас и никогда они не денутся в будущем.

Продолжение смотри на стр. 94

СОДЕРЖАНИЕ



BLACK&WHITE

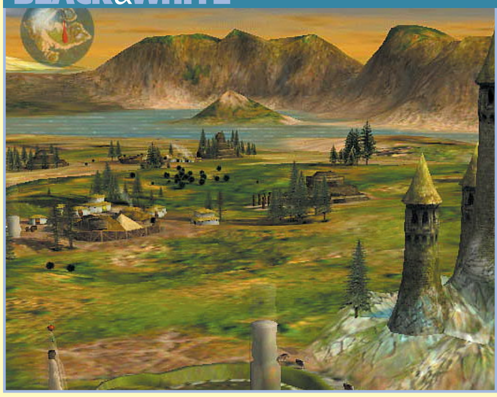
Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

COVERSTORY

BLACK&WHITE

Не знаю, как вам, а мне нравится название игры. Очень оно правильное и красивое. Между прочим, придумать хорошее название, чтобы оно отражало суть игрового процесса, было коротким, звучным и запоминающимся, очень сложно. В этом смысле изящное **Black&White** покоряет с первого взгляда. Точнее, с первых звуков. В названии есть все: вселенский антагонизм добра и зла, древняя философия инь и янь, противостояние земли и неба и прочая, и прочая... И игра, кстати, тоже такая. Как название.

BLACK&WHITE



BLACK&WHITE



WARCRAFT III



AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

У нас часто спрашивают, во что мы играем. Чем заполняются редакционные ночи. На самом деле, таких уникальных фаворитов, которые нравились бы сразу всем, очень мало. Это неудивительно, если принять во внимание утонченные вкусы отдельных сотрудников, которые могут позволять себе весьма экстравагантные увлечения. Как ни странно, именно Age of Empires удалось на долгое время объединить всех за многочасовыми on-line'овыми баталиями. Поэтому **Age of Empires II** хладнокровно ждали все. К настоящему моменту мы дождались второй бета-версии, той самой, что пользовалась большим успехом на прошедшем ECTS. Игра фактически закончена. И она действительно великолепна.

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS



WARCRAFT III

То, что Blizzard разрабатывает **Warcraft III**, в принципе, было известно сравнительно давно. И не столько из официальных источников и неофициальных слухов, сколько из простейших логических рассуждений. Blizzard просто нечего больше делать. Не думаю, что колебания между Starcraft II и **Warcraft III** были долгими. Основной аргумент: «Не может все быть настолько просто...». Вспоминали безвременно погибшие Warcraft Adventures, туманные полунамеки разработчиков и какие-то совсем уж маловероятные факты. Пятого сентября сего года всякие сомнения исчезли: Blizzard анонсировала **Warcraft III**. А заодно объявила себя изобретателем нового жанра RPS.

ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

PRINCE OF PERSIA 3D



WARHAMMER 40000



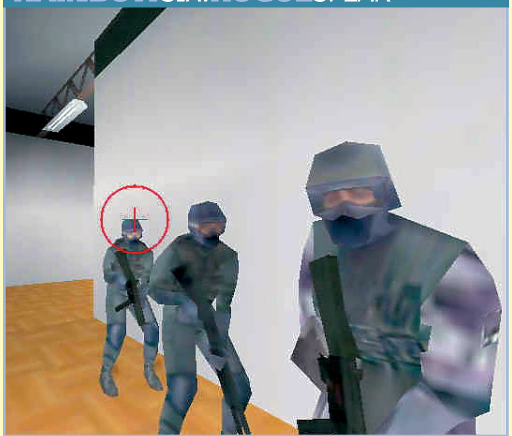
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER



DARK REIGN II



RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



РЕДАКЦИЯ
Сергей Лянге serge@gameland.ru — *издатель*
Сергей Амирджанов amir@gameland.ru — *главный редактор*
Борис Романов borisr@gameland.ru — *редактор Видео*
Сергей Долинский dolser@gameland.ru — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж emik@gameland.ru — *корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru — *технический редактор*
Виталий Гербачевский vp@gameland.ru — *корректор*

GAMELAND *ONLINE*
Денис Жохов denis@gameland.ru — *WEB-master*
Академик akademik@gameland.ru — *WEB-редактор*

ART
Серж Долгов — *обложка*
Сергей Лянге serge@gameland.ru — *дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru — *дизайн и верстка*

ПРОИЗВОДСТВО
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru — *цветоделение*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ *ОТДЕЛ*
Игорь Пискунов igor@gameland.ru — *руководитель отдела*
Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru — *менеджер отдела*

тел.: **(095) 124-0402, 797-1489;**
пейджер: **(095) 742-4242, аб.14225**
факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ *ПРОДАЖА*
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND *PUBLISHING*
«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — *директор*
Борис Скворцов boris@gameland.ru — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND *MAGAZINE*
AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov dmitri@gameland.ru — *director*
phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(718) 421-9130;** fax: **(718) 421-9129**

Отпечатано в типографии **«ScanWeb», Finland**

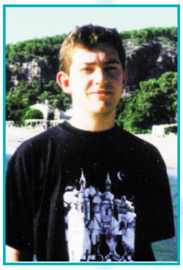
Тираж **45 000** экземпляров
Цена договорная

СПИСОК *РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ*

2 обложка	Zenon	021, 055, 061	E-Shop	057	Газета «Страна PC Игр»
3 обложка	Компания «Бука»	027	DataForce		
4 обложка	1С	031	Клуб «Орки»	063	Журнал «Official PlayStation Russia»
001	Станция 2000	033	Radio.ru		
003	Журнал «Мир ПК»	037	Болеро	065	Онлайн «СИ»
014	Премьер	041	Журнал «Хакер»	095	Полигон
015	Спецвыпуск «СИ»	051	Elko		

ЭКСПЕРТ: Сергей **ОВЧИННИКОВ**

PLAYSTATION 2: ПРЕМЬЕРА НОВОЙ ФИЛОСОФИИ



Спустя всего каких-то четыре дня после громогласной американской премьеры Sega Dreamcast, позволившей недооцененному конкуренту Sony продать на лояльном к PlayStation рынке в первый же день более трехсот тысяч приставок, Sony Computer Entertainment, наконец-таки, нанесла свой давно обещанный ответный удар. На созванной в Японии (и одновременно в Америке и Европе) пресс-конференции компания официально обнародовала новую крупную порцию информации о своей новой игровой консоли, которая теперь уже совершенно официально получила название PlayStation2. По счастливому стечению обстоятельств наш очередной номер сдается как раз спустя сутки после этого анонса, так что из печатных изданий мы, наверное, будем первыми после японцев, кто сможет сообщить все подробности этого события.

Одновременно преподнеся весьма значительное количество сюрпризов и подтвердив многое из уже известной ранее о **PlayStation2** информации, **Sony** оставила у нас впечатление какой-то недосказанности, как будто сенсации не хватило финального аккорда... Так или иначе, новое творение **Sony** производит неизгладимое впечатление, и тот поток противоречивых мнений, который захлестнул буквально в течение нескольких часов после анонса весь игровой Интернет, заставляет о многом задуматься. Как и ожидалось ранее, со своей новой консолью **Sony** вступает вовсе не на тот рынок, на котором ей пять лет назад удалось совершить молниеносное наступление по всем фронтам, а свое название **PlayStation2** получила вовсе не из-за того, что новая консоль последует протоенной дорожкой своей предшественницы. Новая консоль, по внятной стратегии **Sony**, займет свое место в центре цифровых развлекательных технологий будущего, объединив в себе в некотором роде музыкальный центр, практически полноценный видеоплеер и даже, как ни странно, игровую приставку нового поколения.

Центральное событие нового анонса — представление внешнего облика **PlayStation2**. Над приставкой уже более года трудилась команда дизайнеров, ответственная за создание другого прорыва **Sony** — компьютеров и ноутбуков серии **Vaio**. Однако ожидавшие увидеть цельнометаллическую фиолетовую конструкцию поклонники яркого образа **Vaio** будут разочарованы. **PlayStation 2** скорее похожа на низкочастотную колонку автомобильной магнитолы, чем на продукт розовых мечтаний поклонников **PC**. Черная ребристая вытянутая по краям кубофутуристическая конструкция украшена крупной голубоватой надписью **PS2** и соответствующей расшифровкой уже более привычным шрифтом, гласящей, что перед вами действительно нечто, называющееся **PlayStation2**. Вместо традиционно размещенного на верхней панели привода **CD-ROM** (в данном случае **DVD-ROM**) tray для диска выезжает сбоку, как на любом персональном компьютере. Самая уникальная особенность этого черного ящика — возможность работать как в горизонтальном, так и в вертикальном состоянии. **PlayStation2** можно положить на телевизор (и даже придавить чем-нибудь сверху), а можно и поставить рядышком на манер книги или видеокассеты. Правда, размеры приставки таковы, что за книгу она навряд ли сойдет. Как сказал один из фанатов: «Она похожа на маленький небоскреб». Действительно, что-то похожее есть. Еще один интересный момент — на лицевой панели приставки имеются всего





PlayStation2 была анонсирована днем 13 сентября в Японии, а чтобы не отстать от Страны Восходящего Солнца, европейскому и американскому отделениям Sony Computer Entertainenment пришлось созвать журналистов в первом случае ранним утром, а во втором - вообще около двух часов ночи по местному американскому времени. Рассказывая о причинах, побудивших авторов дизайна приставки к созданию столь оригинального творения, команда, ранее создавшая продвинутый дизайн компьютеров Vaio, поведала о концепции «Земли и Космоса», в которой соответственно, черный корпус PlayStation2 является эдаким космическим кораблем, летящим на фоне синей подставки, которая в свою очередь символизирует собой нашу прекрасную планету. Думается, объяснить столь сложную концепцию обыкновенному игроку будет сложновато. Придется придумывать что-то новенькое.

Сергей **ОВЧИННИКОВ**











две клавиши — **Reset** и **Eject/Open Tray**. Клавиша же включения/выключения находится сзади и совершенно не рассчитана на то, чтобы вы часто меняли положение переключателя. Все это является доказательством того, насколько близко **Sony** подошла в дизайне **PlayStation2** к пониманию бытовой техники — музыкальных центров, видеомагнитофонов и прочей домашне-кинозальной аппаратуры. **PlayStation2** будет нуждаться в выключении только в самых редких случаях, а когда приставка не используется по назначению, она попросту «засыпает». По поводу дизайна уже прозвучали самые различные мнения, начиная с того, что он является шагом назад ко временам **3DO** и **Grafx** и вообще слишком серьезен и скучен до того, что **PS2** со своими передовыми «небоскребными» идеями и ребристым корпусом и всяческими лазерными прибамбасами приведет всю бытовую технику в XXI век, в котором, как известно, все будет выглядеть иначе, чем сейчас. На передней панели **PlayStation2** имеются слоты всего для двух джойстиков и, соответственно, двух карточек памяти, выполненные абсолютно идентично тем разъемам, что мы можем увидеть и на обычной **PlayStation**. Соответственно, теперь совершенно достоверно известно, что вчетвером играть на **PS2** будет невозможно (по крайней мере до появления на свет особых дополнительных устройств). Таким образом, приставка **Sony** становится единственным продуктом нового поколения, рассчитанным всего на двух игроков одновременно, что, честно говоря, несколько шокирует. Несколько необычные, хотя и давно ожидавшиеся известия пришли и о контроллере **PS2**. За базу стандартного джойстика разработчики **PS2** взяли обыкновенный **Dual Shock**. Новый контроллер называется просто и безыдейно — **Dual Shock2**. Зачем чинить то, что не сломано? Единственное дополнение к дизайну в **Dual Shock2** заключается в том, что, по заверениям **Sony**, все кнопки на этом джойстике аналоговые (то есть реагируют на силу нажатия). Чем это обернется для простых игроков, понять пока сложно. Стоит отметить лишь тот момент, что всяческая аналоговая периферия ломается многократно чаще, чем проверенная долгими физическими упражнениями цифровая. Карточка памяти в **PS2** по виду своему ничем не отличается от стандартной карточки памяти на ее предшественнице (еще одно небольшое разочарование — мы скорее рассчитывали на вариант **Pocket Station** или **VMS**). Но зато внутри у нее — серьезное пополнение. Новая карточка памяти способна хранить в 16 раз больше информации, чем стандартная memory card на **PlayStation**, и даже аж в 8 больше, чем **VMS**, то есть 8 Мегабит информации, что равно 1 Мб. Можно хорошо представить себе, какие объемы информации будут пожирать будущие игры, особенно те из них, которые так или иначе будут реализовывать концепции искусственной жизни — а если верить **Sony** и ее идеям, именно такие «высокоэмоциональные» игрушки будут составлять золотую основу успеха новой приставки (простите за невольную иронию, просто пока по представленной игровой линейке такого никак не скажешь).

Практически все прошедшее лето игровая индустрия оживленно обсуждала, казалось бы, принципиальный для нее, игровой индустрии, вопрос: будет ли **PlayStation2** проигрывать фильмы в формате **DVD-Video**. Несмотря на то, что этот вопрос, конечно же, имеет весьма серьезное значение с точки зрения привлекательности приставки для покупателя, мы никак не можем понять, с чего же это эти фильмы сдались нашим замечательным разработчикам. Ну да ладно, это их дело. После того как компания **Nintendo** подлила масла в огонь, полуофициально подтвердив, что ее также **DVD`шный Dolphin** видеофильмы проигрывать все-таки не будет, **Sony**, похоже, осознала, что у нее появился хороший шанс вырваться далеко вперед и снабдить свою приставку этим самым кардинальным новшеством с правом убийственного аргумента. Итак, **PlayStation2** видеофильмы **DVD** проигрывать будет, причем без всяких дополнительных устройств. Более того, в аппарат встроена поддержка всех популярных на сегодня цифровых звуковых форматов, таких как **Dolby Digital**, **AC3** и **DTS**. Таким образом, **PlayStation2** превращается во вполне современный и практически полнофункциональный **DVD-плеер**, лишенный разве что пульта дистанционного управления (джойстик не в счет) и ряда





ЭКСПЕРТ: Сергей **ОВЧИННИКОВ**

дополнительных функций **DVD-видео**.

PlayStation2, как и прогнозировалось многими экспертами, не успеет появиться на японском рынке в этом году. Впрочем, это касается лишь года календарного, поскольку финансовый у **Sony** заканчивается аккурат в конце марта. А к этому времени консоль, которая дебютирует на полках магазинов 4 марта 2000 года, **Sony** планирует в той или иной степени реализовать — первый миллион приставок, которые будут доступны в первый же день продаж. В противном случае финансовые успехи компании будут поставлены под сомнение. Объявленная стоимость приставки несколько шокирует — таких цифр мы не видели уже достаточно давно. Тут сказалось все: и дороговизна носителя, и невероятно сложный технологический процесс производства центральных процессоров **Emotion Engine** и **Graphics Synthesizer**, и немаленькая стоимость **Direct Rambus DRAM**, и обилие слотов расширения — одним словом, **PlayStation2** дешевой приставкой не станет, и попадет на прилавки японских магазинов по цене в 39800 иен, что по сегодняшнему курсу составляет порядка 375 долларов США. А учитывая тот факт, что японская экономика после непродолжительного спада продолжила весьма активный рост, что отразилось на курсе местной валюты соответствующим образом, то к весне будущего года эта же самая сумма в иенах перевалит в долларовом эквиваленте и за символическую сумму в четыре сотни зелеными бумажками.

К счастью, **Sony** пока решила не раскрывать все детали своей будущей политики относительно **PlayStation2** и ограничилась лишь представлением малой доли того, на что будет способна новая приставка — то есть всего-навсего показала некоторые игры. Разумеется, это было сделано для того, чтобы раньше времени не удивлять публику. На самом же деле, важная часть концепции **PlayStation2** пока что держится в секрете. Об этом говорит также и то, что уже в 2001 году, то есть спустя год после премьеры консоли, Sony планирует выпустить на рынок сетевую карту к **PlayStation2**, а также особую модификацию жесткого диска, объем которого будет исчисляться «многими гигабайтами» — по выражению одного из ответственных сотрудников **SCEI**. Подсоединяться все эти (а также и многие другие устройства) будут через порт **PCMCIA** (**PC Card**), а также через шину **USB**. К этому времени **Sony** планирует запустить сетевой проект, позволяющий игрокам скачивать игры и дополнения к ним через Интернет, собирается наладить собственную крупномасштабную игровую службу. Поговаривают, что ее планы простираются настолько далеко, что компания собирается сделать **PlayStation2** центральным звеном своей системы онлайновой торговли и коммуникаций. Но все это в будущем. Сегодня **PlayStation2** представляет собой «всего лишь» игровую приставку с возможностью крутить **DVD-фильмы**. И уж по крайней мере в первый год своей жизни за пределы этой ниши новая платформа никуда не выйдет. Объективно оценить представленную **Sony** приставку очень нелегко. С одной стороны, технологическое богатство платформы налицо — обилие совершенно новых, нигде доселе невиданных спецэффектов, способность выводить на экран колоссальное количество полигонов и, по активно ходящим вокруг слухам, реальная возможность управления физическими моделями на аппаратном уровне — явно выводят **PlayStation2** в авангард **3D-технологий**. Однако все эти технические новшества так и останутся «революцией на бумаге» до тех пор, пока разработчики не научатся и, главное, не захотят в полной мере воспользоваться преимуществами платформы. Пока же, увы, в большинстве произведений на **PlayStation2**, которые нам довелось увидеть, используют подход к этой приставке просто как к хорошей с точки зрения производительности альтернативе **Dreamcast** и мощным **PC**. Лишь в демо-версиях **Tekken Tag Tournament** от **Namco** и отчасти **Bouncer** от **Square** и **Gran Turismo 2000** от **Poliphony Digital** нам удалось рассмотреть хоть какие-то новые эффекты и серьезную проработку деталей. Вместо этого **Sony** предлагает нам весьма странную альтернативу: подождать, пока появятся те самые «суперигры», и пока что играть себе на **PlayStation2** в игры для оригинальной **PlayStation**. Обещанная ранее совместимость с софтом для **PS** подтверждена. К каким последствиям приведет платформу такое решение остается только догадываться...

Несмотря на все свои достоинства (которые, главным образом, складываются из технического великолепия железа, под которое, по мнению разработчиков, игры делать намного сложнее, чем даже для суперзамороченного **Saturn`a**, да из популярнейшей торговой марки), **PlayStation2** слишком дорога для того, чтобы быстро превратиться в популярную консоль. К такой цене потребуется нечто большее, чем полумерные сиквелы **Tekken** и **Gran Turismo**. А свою суперигру **Sony** создать так пока и не может. Более того, ситуация в среде разработчиков стана **Sony** на сегодняшний момент такова, что, увы, никто даже из самых приближенных партнеров (включая и боготворимую **Sony Square**) не способен пока дать приставке такую игру. Без сомнения, анонс был впечатляющим, игры наличествовали в изобилии, и среди них вполне можно было отыскать несколько достойных не только упоминания в рубрике новостей. И реши **Sony** выпустить **PlayStation2** по стандартной цене в районе двухсот долларов, все было бы замечательно, и конкуренты могли бы начинать паковать чемоданы. Но, увы, не бывает все сразу — чтобы и игры — шедевры, и приставка — чудо, и цена — смешная. Про стоимость этого технологического монстра нам все известно, осталось теперь подождать очередных выставок и узнать, насколько впечатляющими будут реальные игры, а не технологические демонстрации.

PlayStation2: Спецификации

CPU: 128 Bit «Emotion Engine»
Тактовая частота чипа: 294.912 MHz
Оперативная память: Direct RDRAM 32 Мб
Графика: «Graphics Synthesizer»
Тактовая частота чипа: 147.456MHz
Объем видеопамяти: 4MB
Звук: 48-канальный, поддержка стандартов Dolby Digital, AC3, DTS.
Процессор ввода/вывода: эмулятор PlayStation
Процессор: PlayStation CPU+ от LSI Logic (бывший центральный процессор PlayStation)
Тактовая частота: 33.8688MHz или 36.864MHz
Оперативная память: 2MB
Носитель/дисковод: CD-ROM/DVD-ROM
Скорость вращения диска: CD-ROM 24X, DVD-ROM 4X

Аксессуары:

Контроллер: «Dual Shock»2 analog controller
Карточка памяти: 8 Mb (1MB)
Совместимые форматы: PlayStation2 CD-ROM, PlayStation2 DVD-ROM, DVD-Video, CD-Audio

Интерфейс:

2 Порта для контроллеров
2 Порта для карточек памяти
Оптический цифровой выход (для HDTV)
2 Порта шины USB
Порт iLink(IEEE1394) — скоростная передача данных
Порт PCMCIA Type III (или 2 Type II)

Игры на PlayStation2

На пресс-конференции Sony анонсировала более 40 различных игр от нескольких десятков японских и даже американских издательств. Из них были продемонстрированы на той или иной стадии разработки примерно полтора десятка проектов. Вот наиболее интересные из них:

1 **Tekken Tag Tournament** Файтинг, **Namco** — Без сомнения, лучшая демонстрация возможностей **PlayStation2** из всех многочисленных демок, когда-либо показывавшихся. В отличие от не слишком впечатляющей демо-версии **Tekken**, показанной еще 3 марта на первой посвященной **PS2** пресс-конференции, на этот раз **Tekken Tag Tournament** предстал перед журналистами в играбельном варианте. Единственная игра, способная служить реальной демонстрацией возможностей **Emotion Engine**. Действительно супердетализованные персонажи, крупные и отлично отрисованные трехмерные арены, отличные световые эффекты. На одной из арен (на океанском побережье у **Eddy**) наличествует вполне реалистичная полигонная травка. К сожалению, пока невозможно проследить, насколько сильна физическая модель, однако нет никаких сомнений в том, что **TTT** на **PlayStation2** будет мало напоминать несколько убогое свое аркадное воплощение. Фактически, игра делается заново.

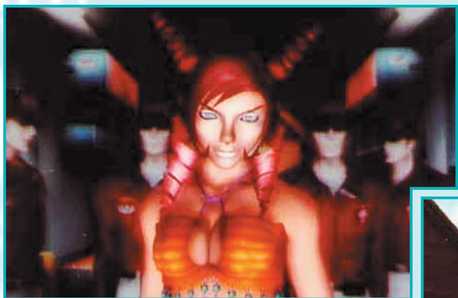
2 **Gran Turismo 2000** Гоночный симулятор, **Poliphony Digital/SCEI** — К сожалению, эта игра со времени своей последней публичной демонстрации на **E3`99** так и не сделала шага от впечатляющей технологической демки к настоящей игре. Да, появились новые модельки машин, имеется вдобавок к ночной еще и дневная трасса. Машины по-прежнему выглядят великолепно, а задний план все так же **no-PlayStation`овски** беден. Ес-





ли **Sony** действительно хочет выпустить шедевр, да еще и успеть к марту, то ей следует поторопиться.

3 Bouncer Типафайтинг, **Dream Factory/Square** — Самая противоречивая и яркая игра презентации. Классифицированная **Square** как «**Playing Action Movie**», эта игра представляет собой совершенно безумный микс драки и... драки и еще раз драки. Но только совсем не такого классического толка, как **Tekken** или **Virtua**



Fighter. Создатели **Tobal** и **Ehrgeiz** вновь рушат каноны жанра, представляя файтинг не как что-то серьезное и имеющее более-менее стройный игровой процесс, а как безумную и совершенно отвязную игрушку, идеально передающую атмосферу веселых уличных потасовок. Разумеется, ничего общего драка в подворотне с чемпионатом по восточным единоборствам не имеет, однако это вовсе не значит, что творение **Dream Factory** не сможет заинтересовать фанатов файтингов. Скорее, наоборот.

4 Новый **Ridge Racer** Гонка, **Namco** — По заявлениям



Namco, на сегодняшний момент новая игра серии **Ridge Racer** готова лишь на 10%, поэтому выводы о ее графическом облике, к счастью, пока делать рано. В противном случае они были бы неутешительными для поклонников этой уникальной серии. **Ridge Racer** — еще одна галочка **Namco** в проекте **PlayStation2** и драгоценна она лишь тем, что существует. Собственно об игре пока нельзя сказать ничего.

5 Street Fighter EX3 Файтинг, **Arika/Capcom** — Новая инкарнация известного трехмерного ответвления Вселенной **Street Fighter** — практически единственное, что издательство **Capcom** смогло показать, чтобы продемонстрировать публике свою полную



поддержку новой платформы **Sony**. Помимо **EX3**, в недрах **Capcom** готовятся несомненно более перспективные **Onimusha** и новый **Resident Evil**, однако для премьеры приставки и это сойдет. Симпатичные модельки, красивые эффекты и традиционный игровой процесс новую приставку не испортят.

6 Dark Cloud RPG, SCEI — Странная в высшей степени **RPG** от **Sony**, отчасти похожая на



Square`вскую Legend of Mana. Выполняя различные квесты, вы сможете не только получать доступ к новым территориям, но и видоизменять их. Репортеры отмечают возможность поднимать камеру на невероятную высоту и, разумеется, весьма продвинутую графику. Относительно последней можно сказать, что особых откровений, кроме фантастически красивой воды (да и то лишь местами), нам заметить пока



не удалось.

7 Kessen Стратегия, **Koei** — Высокобюджетная стратегическая игра от известных в узких кругах разработчиков из **Koei**, представляющая собой пошаговую средневековую стратегию с трехмерными боями в



реальном времени. Феномен сорока всадников, скачущих друг навстречу другу на скорости 60 кадров в секунду, нам всем уже хорошо известен. Остается лишь выяснить, можно ли во все это играть.

8 Den-sem Гонка, **SCEI** — Еще одна безумная японская затея... Как известно, в каждом мало-мальски приличном городе есть электричество. Которое передается по проводам, висящим на многочисленных столбах. Так вот, в голову очередной **Sony`вской** команды разработчиков пришла гениальная идея сделать игру, посвященную гонкам по этим самым проводам. На странном устройстве, похожем на скейтборд, пара прикольных героев будет носиться на высоте нескольких метров над городскими улицами, выписывая всяческие пируэты и сумасшедшие трюки. Графика на высоте, игровой процесс, как утверждают некоторые, немножко напоминает **NiGHTS**. Это — хоро-



шая новость.

9 Sky Surfer Гонка, **Idea Factory** — Относительно нормальная и очень красивая гонка на скейтбордах. Если, конечно, представленные скриншоты не были нарисованы в последнюю ночь перед презентацией парой талантливых художников.

10 Splash Dive Подводные приключения, **SCEI** —



Суперкрасивая подводная адвенчура в стиле **Ecco**. К сожалению, **Sony** не стала делать упора на эту игру и попросту анонсировала ее в числе многих. Нас же привлекла невероятная реалистичность отображения подводного мира. И если вся эта красотища будет снабжена хотя бы намеком на приличный игровой процесс, ждать будем до потери пульса.

СИ-NEWS

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ PS2



Больше никто так не умеет делать презентации и устраивать массированную шумиху, как это периодически делает **Sony**. Постоянно доказывая миру, что имидж — все, а все остальное — ничто, ей с потрясающим постоянством удается вызвать своими начинаниями у разнокалиберных журналистов настоящую бурю восторга, с которым они деляться на страницах своих изданий с читателем. Но все эти восторги нам, то есть вышеупомянутым журналистам, достаются бесплатно. Оплачивать же их приходится рядовому покупателю.

К чему это все я клоню. Да к тому что лично для меня весь восторг от анонса новой сверхмощной и стильной платформы, для которой было анонсировано сразу несколько действительно интересных проектов и которой мы посвятили в этом номере отдельную аналитическую статью, был испорчен той ценой, которую мне, в конце концов, за него придется заплатить. Безусловно, о **PlayStation2** я сейчас сужу только с позиции игрока, которому для того чтобы купить потрясающий своей графикой новый **Tekken** придется оплатить абсолютно не связанную с ним возможность просмотра видеофильмов и дисков с оригинальной **PlayStation**. Первые меня, откровенно говоря, интересуют мало, а для второй у меня уже имеется соответсвующий агрегат. В общем, до последнего момента я даже и не мог себе предположить, что довольно спорное (на первый взгляд) решение **Nintendo** выпустить 2 версии своей следующей консоли (дешевую для игр и дорогую для фильмов) окажется, в конце концов, лично мне наиболее близкой. Да и **Dreamcast** после объявления цены на **PS2** уже перестал казаться какой-то промежуточной стадией развития видеоигр, за которым мы думали убить время до выхода новой консоли от **Sony**. С ним, по крайней мере, приставочники уже совсем скоро смогут по полной программе насладиться тем, что открыл для владельцев компьютеров феномен по имени Интернет (причем за много меньшую цену чем у всех его конкурентов). А может, в конце концов **Sony**, с помощью того же **Tekken`a**, заставит нас наконец-то купить себе **DVD-плеер** и забыть обо всем остальном? В общем здесь есть над чем подумать.

И пока вы этим займетесь, я постараюсь вкратце познакомить вас со всеми последними новостями, которые дошли до нас по различным каналам за прошедшие 2 недели.

Итак, этот выпуск новостей я решил начать с сообщения о том, что вездесущая компания

HASBRO *ПРИОБРЕЛА* КОМПАНИЮ *WIZARDS* OF *THE* COAST,

Мирового лидера в производстве настольных **RPG**, карточных игр и фэнтезийной литературы. Для тех кто не знает, сообщу: именно **Wizards of the Coast** являлась до последнего времени владельцем всех прав на такую знакомую многим геймерам марку как **Advanced Dungeons and Dragons**. Соответсвенно, цена этой сделки оказалась неприлично высока. В общем и целом игрушечному гиганту **Hasbro** пришлось выложить за **Wizards of the Coast** примерно триста двадцать пять миллионов долларов. И хотя к электронным играм эта сделка пока имеет лишь опосредованное отношение (хотя тот же **Interplay** смог буквально возродиться из пепла во многом благодаря лицензии на торговую марку **AD&D**), по-моему именно эту новость можно смело назвать самой важной из всех нижеперечисленных. Осталось лишь дождаться официального разъяснений со стороны **Hasbro** по поводу того как она намерена использовать приобретенное ей недавно хозяйство. И я уверен, что уже в самое ближайшее время мы увидим, как **Hasbro Interactive** начнет свою атаку на рынок ролевых игр для персонального компьютера.

Но не только **Hasbro** смогла за последнее время воодушевить своих акционеров известием о новой покупке. Так, скажем, компания

ELECTRONICS *ARTS* ОБЪЯВИЛА *О* ПОКУПКЕ *КОМАНДЫ* PLAYNATION

И хотя название этой конторы навевает ассоциации с одной очень известной приставкой, к ней она не имеет абсолютно никакого отношения. На самом деле эти ребята, в количестве девяти человек, занимаются исключительно созданием развлекательных продуктов, которые «поставляются» покупателям напрямую через Интернет. Сумма сделки **EA** не огласила, однако не стоит и сомневаться, что она не была особенно большой. С другой стороны, если слух о том, что

HAVAS *INTERACTIVE* МОЖЕТ *ВСКОРЕ* ПРИОБРЕТИ *ИЗДАТЕЛЬСТВО* EIDOS,

Окажется правдой, то кроме как о суммах с несколькими нулями, мы больше ни о чем говорить не будем. Неужели такое может случиться и мы навсегда потеряем последнее крупное английское издательство (которое станет французским)? Об этом мы узнаем уже совсем скоро.

Также, уже в самое ближайшее время мы сможем подтвердить или опровергнуть информации о том, что

VIS *INTERACTIVE* ОБЪЕДЕНИЛАСЬ *С* КОМАНДОЙ *STAINLESS* SOFTWARE,

Которая прославилась на весь мир своими игрушками из серии **Carmageddon**. В свою очередь, шотландская компания **Vis Interactive** пока успела прославиться лишь громкими анонсами и прочей мишурой, так что особого мнения о ней у нас пока не сложилось. Однако уже сегодня ясно следующее: бывший издатель **Stainless Software**, компания **Sci** может вовсе покинуть рынок электронных игр, если решиться продать ту курицу, которая несла до последнего времени для нее золотые яйца.

Еще одну европейскую новость, которая дошла до нас с выставки **ECTS**, уже нельзя назвать неподтвержденным слухом. Итак, именно на этой выставке

БЫВШИЙ *ПРЕЗИДЕНТ* PSYGNOSIS *ПРЕДСТАВИЛ* МИРУ *СВОЮ* НОВУЮ *КОМПАНИЮ*,

Которой было дано звучное название **Evolution Studios**. И хотя эта команда первым делом объявила о том, что она займется разработкой игр исключительно для супер-дупер приставки **PlayStation2**, ждать от человека погубившего **Psygnosis** чего-нибудь интересного, честно говоря пока не приходится.

С другой стороны новость о том, что

NINTENDO *И* KONAMI *ОРГАНИЗОВАЛИ* СОВМЕСТНОЕ *ПРЕДПРИЯТИЕ*

Получившее название **Mobile 21** откровенно радует. Ведь далеко не каждый день такие мощные компании решаются на совместные действия на том или ином рынке. Так вот, этот новенький **Mobile 21** был создан этими «монстрами» для того, чтобы он смог быстрее всех начать производство игр на две новые игровые платформы от **Nintendo** — **Game Boy Advance** (именно так называется недавно объявленный 32-битный **Game Boy**, который в конце следующего года будет выпущен во всем мире) и **Dolphin**. Кстати говоря, в следующем номере нашего журнала мы надеемся поподробней рассказать вам об интригующей платформе **Game Boy Advance**, которая поможет нам по-новому взглянуть на то, какими должны быть портативные игровые системы.

А на последок я приготовил вам очередной суперслух, который гласит о том, что

MICROSOFT *ТАЙНО* ГОТОВИТ *К* ВЫПУСКУ *СВОЮ* СОБСТВЕННУЮ *ИГРОВУЮ* ПРИСТАВКУ,

Которую, якобы показывали за закрытыми на 100 замков дверями на выставке **ECTS**. Как это не странно, но многим слух о том, что в следующем году **Microsoft** намерен выпустить на рынок некий подключаемый к телевизору аппарат, внутри которого будут находится микросхемы от **Intel** и **Nvidia**, показался настолько правдоподобным, что они на полном серьезе начали обсуждать то как сложно этому аппарату будет бороться с **PlayStation 2**. По-моему всем тем журналистам, которые клюнули на эту сенсацию, нужно срочно сходить к врачу или, по крайней мере, повзрослеть. Если уж **Microsoft** действительно захочет выпустить на рынок нечто подобное, то он не будет этого так сильно скрывать. Да и вообще, идея выпуска дешевого персонального компьютера, который можно было бы подключать к телевизору, прямо скажем, не нова. Более того — она абсолютно неинтересна и практически бесперспективна. А для ее воплощения в жизнь совсем не нужно быть мощнейшей компанией уровня **Microsoft**. Или я не прав?

В конце концов только время сможет все расставить по своим местам.

ХИТ-ПАРАД

Америка PC

1.	C&C: Tiberian Sun	EA
2.	**Madden NFL 2000**	**EA**
3.	Roller Coaster Tycoon	Hasbro
4.	**C&C: Tiberian Sun Platinum**	**EA**
5.	NFL Fever 2000	Microsoft
6.	**Rainbow Six**	**Red Storm**
7.	SIMCITY 3000	EA
8.	**CABELA`S BIG GAME HUNTER 2**	**Headgames**
9.	FLW Bass Tournament	Wizardworks
10.	**Starfleet Command**	**Interplay**

Америка видео

1.	WWF Attitude	Acclaim	N64
2.	**Madden NFL 2000**	**EA**	**PS**
3.	Driver	GT	PS
4.	**Pokemon Snap**	**Nintendo**	**N64**
5.	WWF Attitude	Acclaim	PS
6.	**Pokemon Pinball**	**Nintendo**	**GB**
7.	NFL Gameday 2000	989 Studios	PS
8.	**Legacy of Kain: SOUL Reaver**	**Eidos**	**PS**
9.	NFL Blitz 2000	Midway	PS
10.	**Super Smash Bros**	**Nintendo**	**N64**

Англия все форматы

1.	Command & Conquer: Tiberian Sun	Westwood/EA	PC
2.	**WWF: Attitude**	**Acclaim**	**PS, N64**
3.	Legacy of Kain: Soul Reaver	Eidos	PS
4.	**FA Premier League Stars**	**EA Sports**	**PS**
5.	Shadowman	Acclaim	PS, N64, PC
6.	**Tekken 3**	**Sony**	**PS**
7.	Colin McRae Rally	Codemasters	PS
8.	**Gran Turismo**	**Sony**	**PS**
9.	Driver	GT Interactive	PS
10.	**Abe`s Exoddus**	**GT Interactive**	**PC, PS**

Англи PC

1.	Command & Conquer: Tiberian Sun	Westwood/EA
2.	**Championship Manager 3**	**Eidos**
3.	Star Wars Ep.1: The Phantom Menace	Activision
4.	**Hidden & Dangerous**	**Take Two**
5.	Kingpin: Life of Crime	Interplay
6.	**Alien vs. Predator**	**EA**
7.	Dungeon Keeper 2	EA
8.	**Star Wars ep. 1 Race**	**Activision**
9.	Rollercoaster Tycoon	Hasbro
10.	**Half-Life**	**Havas**

Япония все форматы

1.	Dance Dance Revolution 2nd ReMix	Konami	PS
2.	**Mobile Suit Gundam Side Story 0079 ~ Rise from the Ashes**	**Bandai**	**DC**
3.	Everybody`s Golf 2	SCE	PS
4.	**FIFA 99 Europe League Soccer**	**Square EA**	**PS**
5.	Nadeisco The Mission	Kadokawa Shoten	DC
6.	**Accompaniment Anywhere**	**SCE**	**PS**
7.	SD Gundam G Generation Zero	Bandai	PS
8.	**Yugioh II: Dark Duel Stories**	**Konami**	**GB**
9.	Mario Golf GB	Nintendo	GB
10.	**Jikkyou Powerful Pro Baseball `99 Beginning Version**	**Konami**	**PS**

СИ-NEWS





ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

КОРОЛЬ ГОНОЧНЫХ СИМУЛЯТОРОВ ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Еще несколько месяцев назад компания **Hasbro** громогласно объявила о том, что впридачу к полученной лицензии на производство очередного официального симулятора «Формулы 1» разработкой этой самой игры будет заниматься никто иной, как знаменитый Джефф Краммонд, автор двух лучших гоночных симуляторов в истории, называвшихся соответственно, **Grand Prix** и **Grand Prix 2**. Последнюю из них, вышедшую в далеком 1996 году, несмотря на титанические усилия, до сих пор не удалось превзойти никому. Как с позиций реалистичности, так и качества игрового процесса эта игра до сих пор остается абсолютным эталоном жанра. И будет оставаться им до тех самых пор, пока Краммонд и верная ему команда из **Microprose** не выпустят **Grand Prix 3**. Удивительно, но событие это уже не загорами. На прошедшей недавно выставке **ECTS** (подробный репортаж читайте на страницах этого номера) Hasbro с подобающей такому событию помпезностью выставила на всеобщее обозрение уже близкую к завершению версию игры. **Grand Prix 3** основан на чемпионате Ф1 текущего сезона, в игре практически идеально передан не только внешний вид болидов, но и экипировка кабин пилота. Даже рули в каждой из машин разные. Что касается реалистичности отображения трасс, то здесь даже не требуется никаких комментариев. Каждый фанат «Формулы» признает такую виртуальную проработку. Плюс ко всему, как известно, в этом чемпионате имеется новая трасса в Малайзии, которая станет неплохой прибавкой к остальным, уже давно известным трекам. С графической точки зрения, **Grand Prix 3** выглядит достаточно странно. Краммонд вновь высказал свое предпочтение фотореалистичным текстурам, сформированным на базе реальных фотографий различных участков трасс. Так игры уже давно никто не делает (да, собственно говоря, мало кто и делал), и потому **GP3** выглядит ярко, но несколько зернисто.



Зато идет без тормозов, и разумеется, поддерживает все известные в природе акселераторы. Реалистичность, разумеется, на самом высоком уровне, а количество обучающе-тренировочных опций не передается перечислению. Помимо всего прочего, в **Grand Prix 3** весьма реалистично реализована передача телеметрии болидов в реальном времени и огромное количество опций по настройке гоночных машин. Да что тут еще говорить — смотрите, восхищайтесь, ждите. Ну а мы обещаем в свою очередь не упускать шедевр из виду.

АНОНСЫ BLUEBYTE

Навряд ли на **ECTS** была представлена хоть одна компания, столь же активная, сколь немецкое издательство **BlueByte**. Весьма популярное у себя на родине, да и на англоязычном рынке снискавшее немало славы, в Лондоне заявило о себе в полную силу. Одновременно анонсировав аж три обреченные на успех игры, оно заставило говорить о себе всех представителей прессы. Первый анонс — самый сенсационный. **Blue Byte** объявило о том, что будет работать вместе со Стивеном Кингом и **Prest Studios** над новой адвенчурой, основанной на его рассказе «**Everything`s Eventual**». Игра получила оригинальное название **Stephen King`s F13**. Понятно, что повествование будет вестись о таинственной новой клавише на наших **qwert`ях**, имя которой **F13**. Поскольку визуализацией всего этого кошмара занимается весьма талантливая команда **Presto Studios** (известная, прежде всего, нескончаемой сагой **The Journeyman Project**), у нас есть все основания надеяться на солидный результат.

Две других анонсированных игры — типично **BlueByte`овские** и представляют собой продукт труда двух основных команд разработчиков и двух основных сериалов — **Battle Isle** и **Settlers**. Соответственно, объявлены четвертые части этих замечательных игрушек. **Battle Isle 4: Children**

Homeworld



Жанр: *real-time стратегия*
Издатель: *Sierra*
Разработчик: *Relic*
Системные требования: *P200, 32MB, Win95/98, DirectX*

О том, в какую сторону должны развиваться стратегии в реальном времени, было очень модно говорить полтора года назад. Результат этих разговоров перед вами: демо-версия **Homeworld** является новаторской во всех отношениях. Трехмерная стратегия в космическом пространстве... Представить это, на самом деле, невозможно, но, поверьте на слово, такие глубокие игры встречаются крайне редко. Разобраться даже в самых основных принципах игрового процесса, конечно, очень непросто, но, когда это случится, перед вами откроется целый мир, который увлечет вас ровно до того момента, когда свет увидит финальная версия игры.

Nocturne



Жанр: *action/adventure*
Издатель: *Gathering of Developers*
Разработчик: *Terminal Reality*
Системные требования: *Pentium II, 128MB, Win95/98, DirectX*

Не спорю, демо-версия игры чрезвычайно требовательная, и, возможно, у вас могут возникнуть проблемы с установкой и запуском. Но в том не наша вина. Если вам повезет, и у вас окажется достаточно крутая машина, чтобы удовлетворить требованиям демо-версии **Nocturne**, то вы поймете, что потеряли все остальные. Сплав **action/adventure** на данный момент не столь уж и редок, но сильно сомневаюсь, что игра от **Terminal Reality** не произведет на вас впечатления. Прежде всего потому, что она страшная. А во-вторых, потому что очень правдоподобная...

Darkstone



Жанр: *RPG*
Издатель: *Gathering of Developers*
Разработчик: *Delphine Software*
Системные требования: *P233, 32MB, Win95/98, DirectX, 3D accelerator*

Если вы до сих пор по каким-либо причинам не приобрели полную версию **Darkstone**, то после знакомства с демо-версией игры вы это, вне всяких сомнений, сделаете. Многие сравнивают игру с **Diablo**, но... они ошибаются. Это вполне самобытная **RPG**, созданная по классическим канонам жанра, но в то же время не лишенная определенной доли оригинальности. Оригинальность эта выражается в основном в весьма жизнерадостной графике, которая в подобной игре производит весьма странное впечатление.

Rainbow Six: Rogue Spear



Жанр: *тактический симулятор спецназа*
Издатель: *Red Storm Entretainment*
Разработчик: *Red Storm Entertainment*
Системные требования: *P233, 32MB, Win95/98, DirectX*

Итак, после великолепного **add-on`а** к оригинальному **Rainbow Six** появляется великолепная демка его сиквела. На этот раз нам предстоит бороться с русской мафией и группой террористов на Ближнем Востоке. Занятие это, как вы догадываетесь, чертовски захватывающее. Особенно, если учесть великолепную графику, невероятно разнообразную анимацию и обновленный игровой процесс. И это одна из причин того, что одну и ту же миссию в демо-версии можно перепроходить десятки раз.

Также на диске вы найдете:

Демо-версии:

Iron Startegy
Thief Gold
Expert Pool
Mob Rule
Lemmings Revolution
NHL 2000
3D Ultra Lionel TrainTown
Rally Championship

Патчи:

Hidden and Dangerous v1.2 Patch
Spec Ops: Ranger Team Bravo Patch
Jagged Alliance 2 v1.05 Patch
Starfleet Command v1.01.00
Dungeon Keeper 2 v1.51 Patch & Bonus Packs
Fly! v1.01.77 Beta Patch
Re-Volt Patch
Sports Car GT v1.551a Patch

Ролики:

4 ролика из Tekken Tag Tournament на PlayStation 2!
2 ролика из Dark Cloud
Kirby 64

Soft:

NeoPlanet
Ram Booster 1.5
Password Decoder
Jammer ver 1.7
Speak Freely
Xteq X-Setup 4

Сергей **ОВЧИННИКОВ**, Борис **РОМАНОВ** :ЭКСПЕРТЫ

of Haris последует классическим путем сериала, однако будет разрабатываться с одной игровой студией, которая находится в Словакии. BlueByte`овцы утверждают, что нашли там настоящих гениев и мастеров своего дела. Посмотрим. К сожалению, про четвертых Settler`ов ничего пока не известно, кроме того, что такая игра действительно будет. Удивили, ничего не скажешь. Жаль, что вместе со всем этим мы так и не услышали ни слова о возможности создания сиквела к одной из лучших стратегий последних лет Incubation. Быть может, BlueByte все-таки решит реанимировать чудесную игру?

EIDOS *АНОНСИРУЕТ* THIEF *GOLD*

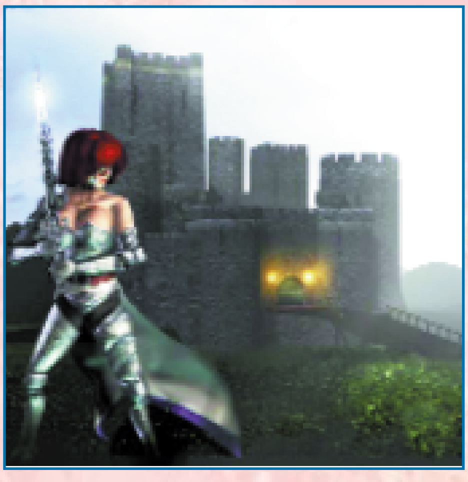
Тоже относительно необычная новость, хотя конечно, и не для Eidos. В своих лучших традициях это английское издательство анонсировало скорый выход специальной редакции суперхита Thief Gold,



в которое, помимо исправленного движка и кучи устраненных багов (не самих багов, а их отсутствия, разумеется), войдут и три совершенно новых уровня-мира для Thief, которые должны были войти в оригинальную версию, но к моменту сдачи материала оказались немного не готовы и поэтому доделывались позже. Все это будет продаваться в большой красивой коробке за относительно небольшие деньги. Оно и есть подарочное издание. Для заинтересованных — несколько скриншотов из новых уровней.

7 *STUDIOS* И *MIDWAY* ПРЕДСТАВЛЯЮТ...

А представляют они свою первую игру, о которой совсем недавно шла у нас речь в интервью с этой талантливой командой. Первый проект Эрика Йео и компании носит название Legion, и как ожидалось, является уникальным сплавом Action, стратегии и RPG. В отличие от другой широко известной Role Playing Strategy, детище бывшего Главного Конкурента дизайнеров из Blizzard ориентировано больше на приставочный рынок (а именно на только что анонсированную консоль PlayStation2), хотя на PC Legion также непременно появится. «Наша игра уникальна потому, что в ней, и только в ней все давно знакомые нам игровые элементы и жанры объединены вокруг абсолютно нового интерфейса, позволяющего идеальным образом совместить эти жанры друг с другом» — так говорит Льюис Петерсон, директор 7 Studios. В Legion игрок непосредственно контроллирует не более четырех юнитов одновременно. Это его рыцари, каждый из которых является главой вооруженного отряда и способен самостоятельно принимать решения в битвах в зависимости от полученного им опыта. В игре не будет никаких строго очерченных миссий, и построение кампаний ведется на лету, базируясь на квестах и результатах общения со множеством персонажей. Битвы будут вестись в реальном времени, ну а сюжетная линия отошлет нас ко временам Короля Артура. Средневековая классика — что может быть интереснее? Игра должна выйти в свет в начале 2001 года, так что у нас еще есть уйма времени, чтобы выяснить все детали. Но согласитесь — все это уже сейчас звучит захватывающе.



NINTENDO *ОТЛОЖИЛА* PERFECT *DARK*

Честно говоря, в эту новость было очень сложно поверить, однако сделать это все-таки придется. Жадная компания Nintendo взяла и отложила (якобы в целях еще большего улучшения игры) до апреля следующего года свой самый важный, по нашему мнению, проект — стрелялку от первого лица Perfect Dark. И теперь за него этой зимой придется отдуваться веселому и красивому, но, все-таки, не такому долгожданному проекту Donkey Kong 64. И это, согласитесь, печально.

NIGHTS *2* ДЕЙСТВИТЕЛЬНО *НЕ* БУДЕТ. *ПОКА.*

Сеговская команда Sonic Team, анонсировав первые две игры из своих четырех новых проектов (которыми стали Sonic Adventure International и Samba de Amigo), кажется действительно пока не собирается анонсировать продолжение своего культового проекта Nights. Покрайней мере японские игровые журналы уже успели сообщить народу слух, что двумя другими проектами от этой команды разработчиков станут online-RPG Phantasy Star Online, а также некая драка/головоломка для четырех игроков Chu-Chu Rocket, которая поступит в продажу с неким новым джойстиком для DC.

А тем временем, другая сеговская команда разработчиков, руководителем которой является небезызвестный автор Sega Rally Tetsuya Mitsuguchi, анонсировала выход этой зимой на Dreamcast своей первой «игры». Этот проект, получивший название Space Channel 5, дебютирует на токийской выставке игр, на которой мы все о нем и узнаем.

CAPCOM, *НАКОНЕЦ-ТО* АНОНСИРОВАЛ *ПЕРЕВОД* STREET *FIGHTER* III

На свой любимый Dreamcast. Эта игра, которая получила название Street Fighter III W Impact, будет включать в себя целых две игры: оригинальный Street Fighter III, а также его усовершенствованную вторую версию. К сожалению, в данный сборник, который поступит в продажу этой зимой, не попала третья часть третьего SF (не смейтесь), которая поступила в залы игровых автоматов в начале этого лета.

ACCLAIM *ИДЕТ* ПО *СТОПАМ* SUZUKI.

Именно такой вывод можно было сделать после анонса начала разработки в недрах Acclaim (для неназванных пока платформ) гонки под названием Ferrari 360 Challenge. Что тут можно еще сказать? Комментарии, по-моему, излишни.

Одновременно с этим то же издательство анонсировало скорый выход на PlayStation гонки Project Vanishing Point, которую Acclaim описывает как «убийцу Gran Turismo». Осталось только увидеть эту игру в действии...

Ну и, наконец, данное издательство проговорилось о том, что оно планирует соорудить некий симулятор F1, опять же по лицензии Ferrari и, опять же, для игровых систем нового поколения.

ЕЩЕ *НЕСКОЛЬКО* ГОНОК *ДЛЯ* DREAMCAST

Со свободой передвижения были объявлены к выпуску в начале следующего года. Первая из них, Super Runabout, разрабатывается японской командой Climax, вторая (Felony Pursuit) — компанией THQ, а третья (World`s Scariest Police Chases: Deadly Pursuit) — американской компанией Fox Interactive. Все эти игры будут чем-то напоминать вышедший недавно Driver, только действие первой из них будет проходить на улицах San Francisco, второй — на улицах некоего европейского города будущего, а третьего — на улицах некоего американского города настоящего. Ну хоть какое-то разнообразие.

ЦЕЛЫХ *ДВА* CHRONO *ОТ* SQUARE

Поступят в Японии в продажу в этом ноябре. Сначала Square выпустит на PlayStation перевод с SNES своего хитового Chrono Trigger, а затем, двумя неделями позже — непонятный пока Chrono Cross.

Кроме этого данное издательство анонсировало выход весной следующего года своей новой игры для PlayStation, получившей название Chocobo Stallion. В ней вам посчастливиться стать на время владельцем конюшни Chocobo, в которой вам придется заняться их размножением и взращиванием для дальнейшего их участия в скачках. Круто.

КУЧА *НОВОСТЕЙ* ОТ *SONY.*

Перед тем как объявить свою новую консоль, японская компания Sony успела анонсировать сразу несколько новых проектов для своей старенькой PlayStation, которые, честно говоря, в чем-то были даже лучше того, что она показала на приставку PS2.

Начнем с того, что данное издательство анонсировало выход в конце этого года в Японии своей самой амбициозной RPG, получившей название Legend of Dragoon. Над этим проектом сегодня работает команда, насчитывающая более 100 сотрудников и ее бюджет, по слухам, будет сопоставим бюджету RPG от Square.

Второй анонсированной Sony игрой стало продолжение RPG Alundra, которое перешло в третье измерение и приобрело по-настоящему современный вид.

Ну и, наконец уже в Европе, Sony показала публике вторую часть своей популярной аркады Medievil. Говорят, что выглядит она хорошо и поступит в продажу в начале следующего года.

Кстати говоря, одновременно с этими заявлениями, Sony выпустила пресс-релиз, из которого нам стало известно, что их самая ожидаемая игра Gran Turismo 2 будет выпущена седьмого декабря этого года.

SNK *АНОНСИРУЕТ* СВОЮ *ПЕРВУЮ* ADVENTURE,

А именно игрушку под названием The King of Fighters Adventure. Эта игра, в которой примут участие все самые известные герои этой компании и выход которой запланирован на весну следующего года, появится в продаже на игровой приставке Dreamcast. Более подробной информации по этому поводу до нас не доходило.

СИ-*NEWS*

ВНИМАНИЕ!

в продаже с середины сентября 1999



ВНИМАНИЕ!
КОНКУРС

COMMAND & CONQUER — культовая игра для фанатов стратегий в реальном времени

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР», полностью посвященный C&C: TIBERIAN SUN

ЭКСПЕРТ: Борис **РОМАНОВ**

JAMMA 99



СУМАСШЕСТВИЕ В ТОКИО

То, что индустрия игровых автоматов в последнее время зашла в тупик, было ясно уже давно. Бесконечное количество одинаковых гонок, драк и стрелялок, которые отличались друг от друга лишь своими названиями, сделали свое черное дело и перестали привлекать новых игроков в когда-то заполненные до отказа залы игровых автоматов. С другой стороны, все более технически совершенные игровые системы сумели догнать и в чем-то обогнать по своей производительности когда-то недосягаемые по этому параметру игровые автоматы, отобрав у них последний козырь в борьбе за деньги игроков. К счастью, основные «игроки» на этом рынке наконец-то осознали свои ошибки и представили на прошедшей в начале сентября в Токио выставке JAMMA 99, наверное, самый богатый и разноплановый ассортимент различных проектов, способных заставить нас по-новому взглянуть на то, что принято называть аркадой. И, самое главное, абсолютное большинство из показанных на JAMMA 99 игр были изначально созданы для того, чтобы их впоследствии можно было бы без проблем перевести на домашние игровые приставки. Было бы точнее сказать, что та же Sega совершенно наглым образом решила превратить залы игровых автоматов в места для тестирования своих новых игр для Dreamcast, а та же Namco собирается наводнить их переделками уже вышедших на PlayStation игр, но это будет слишком жестоко (хотя и правдиво).

В любом случае, такое положение вещей нас вполне устраивает, так как теперь мы можем без всяких проблем уделять аркадам должное внимание, оправдываясь тем фактом, что игровые автоматы и приставки теперь объединились в единое целое.

Но вернемся к цели нашего повествования, а именно к представленным на **JAMMA 99** играм, которые можно было четко разделить на две категории: нормальные и ненормальные. Первых было мало, но большинство из них не вызывало сомнения в их потенциальной хитовости. Ненормальных же игр было представлено на порядок больше, однако большая их часть вызывала, скорее, недоумение, нежели восторг. Но, как говорится, обо всем по порядку.

Начнем с игр нормальных, которых я смог насчитать целых пять штук.

FERRARI F355 CHALLENGE TWIN



Несмотря на всю свою революционность, оригинальная **Ferrari F355 Challenge**, благодаря своей цене, не смогла наделать много шума за пределами страниц игровых изданий. Для того же чтобы решить эту проблему, **Sega** и, конкретно **Yu Suzuki**, решили выпустить вторую версию своей шедевральной игры, получившую название **Ferrari F355 Challenge Twin**. Отказавшись от концепции «трех экранов», **Sega** удалось добавить в свою последнюю гонку пару значительных новшеств. Во-первых, в **Ferrari F355** появился режим игры для двух игроков (не стоит и сомневаться, что в будущем в эту игру можно будет играть и ввосьмером). А во-вторых, в ее игровом автомате появилась одна очень интересная особенность — слот для карточки памяти от **Dreamcast**. На эту карточку памяти игроки смогут записывать свои результаты (включая траекторию прохождения трассы), чтобы затем, уже на приставке, изучать их (в полном **3D**) и делать соответствующие выводы. Иными словами, ничего официально не анонсируя, **Sega** продемонстрировала нам **Dreamcast`овскую** версию своего последнего шедевра.





OUTTRIGGERS

Как мы уже сообщали ранее, **Outtriggers** от **Sega** представляет собой прояпоненный до мозга костей сплав **Unreal Tournament** и **Virtul On`a**, в котором четверо «борцов с терроризмом» бегают друг за дружкой по аренам (именно по сложным и многоуровневым аренам, а не по классическим **Quake-подобным** уровням) и пытаются друг дружку «замочить» с помощью огромного количества разнокалиберного оружия. Люди говорят, что **Outtriggers** ждет настоящий успех, особенно на **Dreamcast`е**. Нам остается им только верить на слово.





CRISIS ZONE



Ни с того ни с сего **Namco** решила анонсировать третью часть своей популярной стрелялки **Time Crisis**, которая, к большому сожалению, была разработана без оглядки на ее возможный перевод на игровые системы (для ее реализации была использована ни с чем не совместимая платформа **System 22** от **Namco**). В отличие от **Time Crisis**, в этой игре могут принять участие сразу 4 человека, а вместо пистолета в их руках окажется автомат.



SPAWN

На **JAMMA 99** впервые был показан новый проект Capcom в жанре **3D Action**, созданный по мотивам американских комиксов **Spawn**. В этой игре для **Naomi**, рассчитанной, опять же, на четверых, вы будете делать практически то же самое, что и в **Outtriggers**, только с видом исключительно от третьего лица.





DEAD OR ALIVE 2

Невероятная по своей красоте игра наконец-то пред-





стала посетителям выставки в своей окончательной форме. Ее игровой процесс оказался практически идентичным **DOA**, за исключением добавления в него просто гигантских многоуровневых арен и возможности менять персонажей непосредственно во время боя.

Также к разделу «нормальных» игр можно смело причислить еще пару игр для **Naomi**, которые были показаны только на видео — **Star Wars Episode I Racer Arcade** от создателей **Sega Rally** (не стоит путать ее с уже вышедшим **Racer`ом** от **LucasArts**), а также двухмерную драку **SNK vs. Capcom** от, соответственно, **SNK** и **Capcom**. На этом нормальные игры закончились и пошли игры явно ненормальные.

Как вам, к примеру, такая игра, как

SAMBA DE AMIGO

От команды разработчиков **Sonic Team**. В ней вам посчастливится потрясти маракасами в такт заводной латиноамериканской музыке в исполнении таких звезд,







как **Ricky Martin**. А в это время на экране будет твориться нечто удивительное и сюрреальное: прыгает какая-то обезьянка в сомбреро, танцует какая-то прикольная бабочка. Смотреть на это без умиления невозможно. Иными словами, если в Это еще будет интересно и играть, тогда можно будет с уверенностью констатировать рождение нового танцевального хита.

JAMBO! SAFARI

Эта игра для **Naomi** от неизвестной сеговской команды разработчиков объединила в себе целых 2 жанра: гонку и рыбалку. Итак, вы садитесь в джип, выбираете себе животное, которое хотите поймать, и начинаете его активно догонять. После этого вы забрасываете на него сеть и пытаетесь остановить. Здесь, точно так же, как в рыбалке, вам придется следить за тем, чтобы у вас не порвалась веревка и ваша добыча не убежала



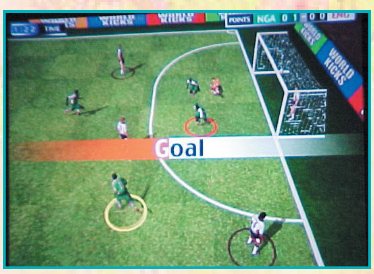




бы прочь. Дико, но очень интересно и, главное, необычно.

WORLD KICKS

Этот аркадный футбол от **Namco**, который, по слухам, был разработан для **Naomi**, отличается от всех сущес-





твующих сегодня на рынке спортивных игр тем, что в ней вам придется не только управлять футболистом с помощью джойстика, но и самолично бить по мячу, макет которого расположен у самых ног игроков. Все это футбольное недоразумение рассчитано для игры вчетвером, так что вы можете себе представить, что творится во время игры у этого игрового автомата.

EMERGENCY CALL AMBULANCE

Еще одной «странной» гонкой от **Sega** стала более-менее серьезная игра **Emergency Call Ambulance**. В ней вам придется стать на время водителем машины скорой помощи, которому нужно не только быстро доставить пострадавшего в больницу, но и сделать это без особых эксцессов. Иными словами, если вы будете слишком часто врезаться во встречные машины, то ваш пациент не выдержит такого обращения с собой и просто умрет (ужас!).

Но награду за самый сумасшедший проект из всех представленных на **JAMMA 99** унесла с собой игрушка **The Typing of the Dead**, которая представляла собой ни что иное, как **The House of the Dead 2**, но только с клавиатурой вместо пистолета. В этой игре, вместо того чтобы стрелять по жутким зомби, вам придется быстро и точно напечатать то или иное слово. Звучит это все слишком дико, однако выглядит игра довольно интересно.

Напоследок стоит добавить, что вместе с вышеперечисленными играми на этой выставке было представлено еще пара десятков различных проектов, которые, к сожалению, не вызвали у нас особого восторга. Все они были либо невразумительными клонами уже существующих игр, либо предназначены исключительно для японской аудитории. Тем не менее, общее впечатление от прошедшей выставки у всех сложилось вполне достойное, так что будем надеяться, что все эти сумасшедшие проекты помогут вернуть индустрии игровых автоматов былую славу.

СИ-NEWS







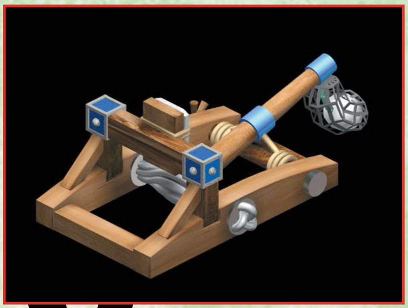


КОРОЛЕВСКАЯ ИГРА



AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Платформа: PC
Жанр: real-time стратегия
Издатель: Microsoft
Разработчик: Ensemble Studios
Онлайн: www.microsoft.com
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win`95/98/NT
www.microsoft.com
Дата выхода: весна 1999





Дмитрий Эстрин

У нас часто спрашивают, во что мы играем. Чем заполняются редакционные ночи. Просят даже создать хит-парад. На самом деле, таких уникальных фаворитов, которые нравились бы сразу всем, очень мало. Это неудивительно, если принять во внимание утонченные вкусы отдельных сотрудников, которые могут позволять себе весьма экстравагантные увлечения. Как ни странно, именно Age of Empires удалось на долгое время объединить всех за многочасовыми on-line`овыми баталиями, которые заканчивались, как правило, глубокой ночью. Поэтому Age of Empires II хладнокровно ждали все. К настоящему моменту мы дождались второй бета-версии, той самой, что пользовалась большим успехом на прошедшем ECTS. Игра фактически закончена. И она действительно великолепна.

Примерно половину всех ощущений составляют восторги от графики. Вторую половину — удивление тем, насколько точно, а главное качественно графика привязана к самой игре. Возможно, это и преувеличение, но чисто внешняя сторона дела в **Age of Empires II** играет доминирующую роль. Конечно, ни о какой трехмерности и речи быть не может, но возникает вопрос, зачем она вообще нужна? Сравните Age of Kings с Total Annihilation: Kingdoms, и вопросы отпадут сами собой. Графика совершенно плоская и слишком яркая, чтобы ее можно было назвать реалистичной, но, вместе с тем, гигантское количество мелких деталей, которым авторы уделили внимание, внушает некоторое почтение. Это — слегка приукрашенная копия действительности, не больше, не меньше. Впрочем, о графике нам предстоит вспомнить еще не один раз.

Временные рамки игры сдвинулись вперед по сравнению с первой частью игры, и теперь основное действие происходит во времена Средневековья. В принципе, заметны попытки авторов привязать четыре кампании к реальным историческим событиям, имевшим место в прошлом, но, на самом деле, эти попытки не носят решающий характер, и историчность игры заключается больше в стилизованности. Кстати говоря, не только графической.

Пожалуй, особую оценку заслуживают четыре игровые кампании. Первая посвящена Столетней войне Англии и Франции, вторая — похождениям сарацинского короля Салладина, третья — завоеваниям монголов, четвертая — нелегким временам Романской Империи. Даже брифинги перед миссиями, составленные в виде опять-таки стилизованных скетчей, и голос за кадром создают необходимую атмосферу исторической сказки. Огромные средневековые замки, Жанна д`Арк, пески аравийской пустыни, монгольские равнины — все в игре исполнено некоторого правдоподобия, заставляющего с первого взгляда поверить в происходящее. Уж слишком это происходящее красиво, чтобы его игнорировать. Буквально каждое деревце и каждое строение в миссиях размещены так, чтобы создать совершенно особую атмосферу, в которой у нас не возникало бы никаких вопросов по поводу каких-то условностей, особенностей и просто недоработок.

Задания миссий далеки от банального «уничтожить всех». Последнее если и встречается, то только в совершенно особых случаях, которые сопровождаются длинной, полной драматизма истории, заставляющей забыть о банальности цели. В основном, чтобы пройти ту или иную миссию, нам приходится чуть ли ни выполнять квесты. Один-













единственный пример. В первой же миссии кампании за монголов нам предлагается объединить под своим руководством чужие племена. Для этого нам предстоит разъезжать по всей карте целым табуном и общаться с хитрыми вождями. Общение, конечно, несколько одностороннее, мы не можем ни возразить, ни поторговаться, но, в конце концов, это все же real-time стратегия. Вождь первого племени потребует уничтожить силы своего давнишнего противника, который, кстати, в свою очередь потребует от вас совершенно обратное. Вождь второго племени расскажет трогательную сказку о зимнем голоде и попросит пригнать двадцать баранов. Другой присоединится к вам только тогда, когда вы принесете ему какую-нибудь безделушку, типа реликвии. Четвертый будет слезно умолять вас расправиться со стаей волков, которые долгое время терроризируют его племя. И так далее. Ничего не напоминает? Конечно, до полноценной ролевушки и даже до ролевых элементов игра не дотягивает, но все же общая тенденция вполне очевидна. Самое главное, что выполнение этих милых заданий максимально упрощено. Нам ничуть не сложго процесса. Вы даже представить себе не можете, как весело воровать овец у своего противника. При желании, кстати, их можно окружить воинами или стенами. Ну а когда вам потребуется пища, овцу надо всего лишь зарезать и разделать, предварительно подогнав к строению, в котором у вас хранится мясо.

Очень большое значение приобрела торговля. Если раньше она велась исключительно морскими путями, то теперь стали доступны и сухопутные способы. Достаточно построить два десятка торговых обозов, и часть работников, занятых добычей золота, можно освободить от работы. Это, конечно, если у вас имеются союзники, в противном случае повозки будут очень быстро уничтожены. Торговать можно и на самом рынке, можно продавать любой понравившийся ресурс за золото, цены гибкие, со временем становятся возможны дефицит, профицит и инфляция.

Отдельного внимания в игре заслуживают строения. И то, как они выглядят. И их размеры. Архитектурные навороты вновь заставляют говорить о стилизованности и вспоминать концепцию приукрашенной копии действительности. С другой стороны, возможно, именно благодаря этому арабский город с китайским вы ни за что в жизни не перепутаете. Теперь несколько слов о размерах строений. Скажем прямо, они внушают некоторое почтение. Крепость похожа именно на крепость, а каменные стены именно на стены, а не на забор. При этом впервые в RTS соблюдены правильные пропорции юнитов и строений. Запихивая крестьян в башню или крепость отвечать на вопрос, «а как они там помещаются», просто бессмысленно.



Да, несколько слов об обороне. Появившаяся крепость является весьма важным оборонным узлом при условии, что размещена она в правильном месте. Начнем с того, что она очень большая и крепкая. Только длительная осада в сочетании с непрерывными артиллерийскими ударами может принести некоторые результаты. Армия пехоты, отряды конницы и лучников будут стремительно уничтожены. Увеличить эффективность крепости можно поместив в нее своих работников или любых других юнитов. То же, кстати говоря, касается и башен. Таким образом, убиваются сразу два зайца. Повышаются оборонные способности строений и беззащитные ранее крестьяне оказываются в сравнительно безопасном месте. Функции стен, в принципе, не претерпели никаких изменений, зато к ним в придачу появились ворота. На самом деле, это — та же самая стена, через которую однако можно пройти. И это чрезвычайно удобно. Открываются и закрываются ворота непосредственно вами, кроме всего прочего, существуют некоторые хитрости, позволяющие расправляться с особо наглыми противниками. Согласитесь, приятно придавить тяжелыми воротами какой-нибудь особо ценный вражеский юнит. Хотя не стоит забывать, что точно таким же образом можно вполне эффективно уничтожать и своих.

но обнаружить логово волков, если обратить внимание на скелеты, мирно лежащие на скалах. Нам достаточно просто вывести из загона два десятка овец. И так далее.

Кстати, дипломатия в Age of Kings играет весьма важную роль. Как правило, заключенные союзы — это данность, которой надлежит умело и осторожно пользоваться, но кто сказал, что союзы эти не могут расторгаться? Так что играть становится особенно интересно, когда вы мобилизовали все силы на борьбу с Польским Королевством, а ваш глупый союзник честолюбиво заявляет, что, на самом деле, он — истинный вождь, и начинает вести против вас военные действия. А, скажем, Бавария будет все это время исправно платить дань, освобождая нас от ведения хозяйства. Согласитесь, достаточно сложно в этом случае сдержать свое удивление, которое, как ни странно, полностью заменяет в **Age of Kings** все отрицательные эмоции. По крайней мере, в таких случаях. А случаев таких, кстати говоря, в игре не мало.

Между тем, хозяйствование в игре практически не изменилось. Если, конечно, не считать того, что теперь требуются разные здания для сбора пищи, дерева и камней с золотом. Фермы теперь можно строить в самой ранней эпохе, по полям могут беспрепятственно передвигаться как крестьяне, так и все прочие юниты. Кроме всего прочего, пищу теперь можно добывать еще одним способом. Теперь достаточно важную роль в игре занимает животноводство. От охоты оно отличается только тем, что овцами, в отличие от волков, можно управлять. В связи с этим в **Age of Kings** появился еще один достаточно интересный аспект игрово-





Между тем, отдельного внимания заслуживает управление войсками. Любому стратегу знакома древняя проблема командования большим войском. Тупой искусственный интеллект способен создать хаос в стройных рядах за считанные секунды. Одни юниты считают, что они идут быстрее других, и начинают обгонять своих «соперников», потом, убедившись в тщетности этого занятия, пытаются вернуться на прежние позиции, обгоняемые сначала не обращают на них внимания, потом начинают уступать дорогу. Ну а если на пути встретится дерево или узенький мост, то тут же начинается импровизированный парад вежливости и кретинизма. Отчасти проблему решало разделение войска на группы, но и здесь появлялся целый ряд новых сложностей. Теперь можно вздохнуть свободно и задуматься о воздвижении монумента в честь интеллектуального подвига разработчиков Ensemble Studios. Ибо древняя проблема стала историей. Отныне юниты будут сами держать строй. И в процессе передвижения тоже. Причем в авангарде будут всегда бойцы, ведущие контактный бой, а в арьергарде — стрелки. В зависимости от дальности перемещения и типа территории юниты будут перемещаться строем, цепочкой или колоннами. И это просто великолепно, можете мне поверить! Отныне мы командуем не стадом идиотов, а полноценным дисциплинированным войском. Но это еще не все. Мы сами можем выбирать тип построения юнитов. Теперь нет ничего проще, чем мгновенно разбить войско на две группы, вытянуть его в стройную линию или развернуть на 90 градусов. Это необычайно просто и очень приятно.



В связи с этим появилась долгожданная глобальность в битвах. Если раньше столкновения происходили в основе своей только около чьей-нибудь базы, когда один атаковал, а другой оборонялся, то теперь стали возможны столкновения двух больших армий в чистом поле. Улучшенный баланс также не даст скучать. Требушеты — это вовсе не абсолютное оружие, как считалось одно время, а всего лишь один из способов осады вражеского города. Магами, как и прежде, можно чинить самые разные неприятности, но зато теперь, по крайней мере, с ними можно и достаточно быстро разобраться. Ну а армия катапульт без поддержки просто бессмысленна. То же самое касается кораблей. Кстати, корабли хоть и очень красивы, но все-таки не соответствуют реальным масштабам. Объяснений можно найти массу, но все же никакого почтения морские юниты не вызывают.

Вновь вернемся к графике. На данный момент анимация некоторых юнитов не до конца проработана, но все же определенные выводы сделать можно. Полагаю, что AOE2 так и останется самой красивой двумерной стратегией в реальном времени. Основной плюс — гигантское количество деталей. Порой даже и таких, которые не сразу заметишь. Каждое строение буквально собрано из тысячи элементов. На деревьях проработан, наверное, каждый листик. Стоит ли удивляться, что над портом летает стая чаек? Основной минус — устаревшие спецэффекты. Честно говоря, это неприятно травмирует. Дым еще ничего, а вот горящие строения выглядят почти убого. То же самое касается непроработанной анимации стрел, которые порой летят достаточно странным маршрутом. Единственный обман связан с водой. Еще на самых первых только-только появившихся скринах ясно различались великолепные волны. Красивые настолько, что в них невозможно было поверить. И еще тогда я их очень хорошо запомнил. Спешу вас разочаровать, никаких волн в игре нет. То есть вообще никаких. Вода совершенно не анимирована, статична и, в принципе, ничем кроме цвета не отличается от суши. Ужасно. Но это, пожалуй, единственное разочарование. Территория трехмерная, в том смысле, что выглядит, как трехмерная, и в этом отношении разработчики достигли весьма заметных успехов. Каких-либо технологических новаций в игре нет, юниты представляют собой спрайты, что, повторюсь, не есть плохо, если вспомнить Kingdoms.

Age of Kings — игра чрезвычайно большая. Многомерная, многосистемная, несколько сложноватая и большая. Разобраться во всех тонкостях игрового процесса очень и очень не просто. Выработать действенную тактику тоже достаточно сложно. Могу лишь сказать, что в отношении ведения средневековых боев Age of Kings вполне реалистичен.

Оценку игре ставить все же несколько рановато. Уверен, что финальная версия игры сможет удивить нас еще чем-нибудь. По крайней мере, основания для этого есть. На данный момент авторы игры вынесли на наш суд графику, баланс и некоторые особенности игрового процесса. И на данный момент все, в общем, чрезвычайно радует. И эта бета-версия — одна из дополнительных причин, по которой стоит подождать финального релиза. Осталось немного...

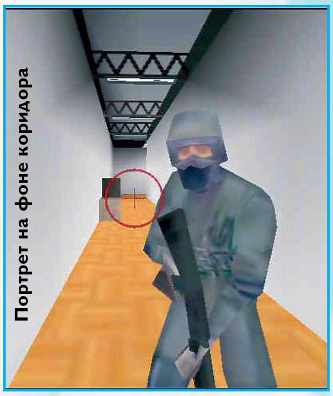
СИ PREVIEW



ШКОЛА*АНТИТЕРРОРИСТА*2

RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR

Платформа: PC
Жанр: 3D-action/тактика
Издатель: Red Storm Entertainment
Разработчик: Red Storm Entertainment
Онлайн: http://www.redstorm.com
Дата выхода: осень 1999


Портрет на фоне коридора


Музей Изящных Искусств — лучший дом для террориста

Вячеслав Назаров

Тяжело, ребята. Совсем распоясались гнусные сторонники нео-, про- и других организаций, избравших своим главным оружием террор. Одна отрада осталась — уничтожить как можно больше этих бешеных собак хотя бы в виртуальном пространстве. Будучи командиром антитеррористического отряда «Радуга 6» мне все-таки удалось спасти не один десяток добрых людей, сохранить немало шедевров архитектуры и, разумеется, отправить на постоянное место жительства в царство Князя Тьмы вагон и здоровую тележку террористов всевозможных мастей. Как вы уже наверняка догадались, все события имели место быть в игре Rainbow Six, созданной в очень хорошей конторе Red Storm Entertainment под руководством Тома Клэнси.

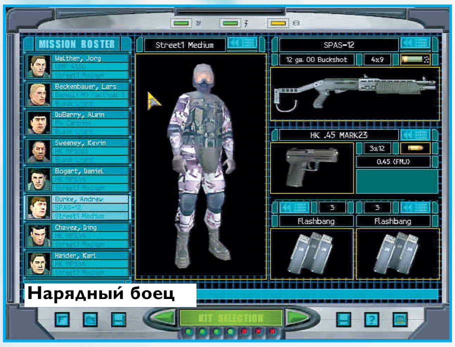
ТЕРРОРИЗМ НЕ ПРОЙДЕТ

Выпустив в прошлом году свой симулятор отряда специального назначения на рынок 3D-action, команда Клэнси произвела на нем настоящий фурор. В этом шедевре не было чудовищных мутантов, злодейских пришельцев из чужих миров, не было даже бассейнов с кислотой и прочих стандартных атрибутов игр жанра. Тем не менее, **Rainbow Six** удавалось держать игрока в напряжении, гораздо большем чем то, которое возникает в обычных фантастических 3D-боевиках. Это достигалось не наличием ужасных террористов и даже не ее прекрасным графическим воплощением, а тем, что с самого начала игры ты понимал, что можешь окончательно и бесповоротно погибнуть в любую секунду. **Rainbow Six** действительно давала почувствовать игрокам то, что они смертны. Возможно, даже больше чем простые люди, идущие с молоком и сыром, люди, довольные миром.

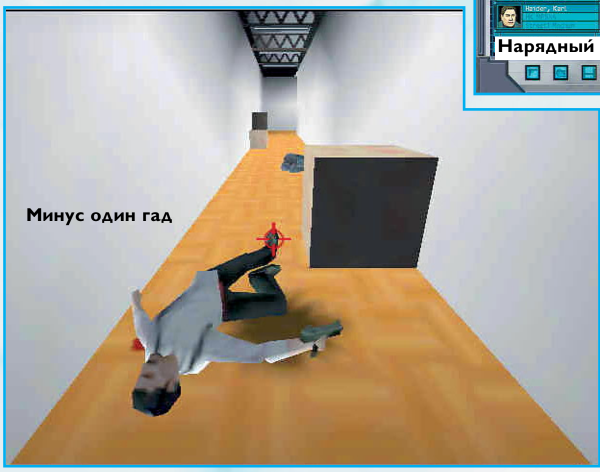
Но несмотря на то, что каждое задание могло стать последним, мы снова и снова отправлялись штурмовать захваченные здания, освобождать заложников и очищать Землю от заразы, имя которой — терроризм. Судя по всему, заниматься этим благородным делом нам предстоит еще долго, ведь совсем скоро выйдет продолжение **Rainbow Six**, названное **Rainbow Six: Rogue Spear**.

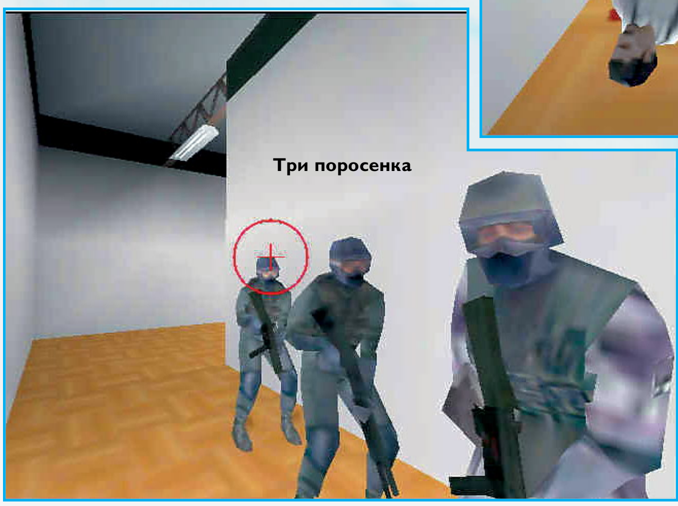
УГРОЗА ИЗ РОССИИ

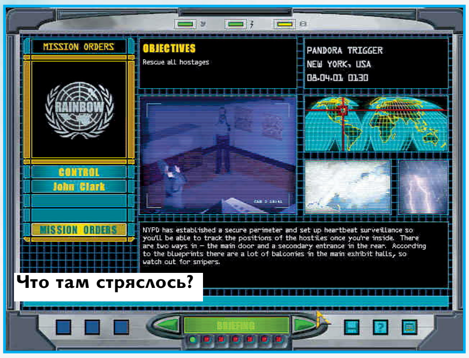
После того как **Rainbow Six** добилась поразительных успехов в борьбе в террором в любых его проявлениях, человечество вздохнуло спокойно. Ведь отныне на страже мира и покоя невидимым защитником встала эта могучая антитеррористическая организация. Но после непродолжительного затишья чрезвычайные ситуации стали возникать с пугающей частотой. Очередным заданием для бойцов **Радуги #6** стало освобождение заложников, захваченных в Музее Искусств. Спустя совсем немного времени отважные герои были вынуждены уже разбираться с угонщиками самолетов. Впрочем, причина очередного террористического кризиса вскоре была обнаружена аналитиками (от слова «наливай») отряда. Ею оказались чудовищные планы сразу двух опасных противников: ближневосточной террористической организации и, конечно же, всесильной русской мафии. Таким образом, суперпрофессионалам антитеррористического фронта предстоит пройти сквозь огонь, водку и медные трубы, чтобы выполнить свою главную миссию — спасти мир.



Нарядный боец


Минус один гад


Три поросенка



Что там стряслось?


Еще один труп


Кто там прячется дали: друг али террорист?


Верный товарищ

НОВЫЙ ДВИЖОК ДЛЯ СТАРОЙ ИДЕИ

В **Rainbow Six: Rogue Spear** используется совершенно новый движок, который по своим возможностям значительно превосходит своего предшественника. Все в игре, начиная с окружающей реальности и заканчивая моделями террористов, бойцов, их уничтожающих, и даже заложников, выглядит еще четче и детализированнее. Кроме статических красот восхищение вызывает и анимация всех без исключения персонажей, невзирая на их политические убеждения: они приобрели в общей сложности более 400 новых движений, полученных при помощи технологии motion capture, ставшей стандартом де-факто для 3D-action игр. Новый движок позволил добиться замечательной интерактивности окружения: во время новогодних операций будет видно дыхание бойцов, а также следы, оставляемые ими на залитом кровью негодяев снегу.

Разумеется, перед началом любой операции ее можно (в обязательном порядке) спланировать, используя карту места грядущих сражений. В отличии от **Rainbow Six**, где трехмерные карты давали довольно скудное представление о реальной территории, в **Rainbow Six: Rogue Spear** бойцы смогут точно спланировать свои действия на -дцать шагов вперед и еще на столько же в стороны при помощи все тех же карт, которые отныне отражают абсолютно все детали местности.

НУ, Я ПОШЕЛ СПАСАТЬ МИР

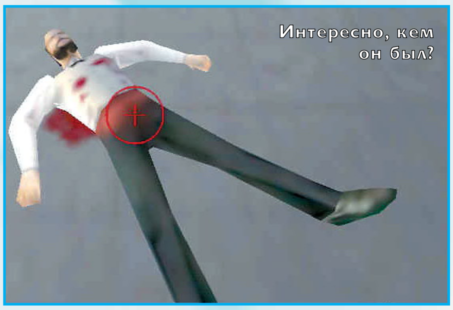
Помимо создания нового движка, разработчики привнесли еще немало новинок в сам игровой процесс. Если во время выполнения очередного задания по незаметному для мировой общественности истреблению семейства международных террористов один из бойцов шутки ради бабахнет у вас над ухом взрывпакетом, то в течение довольно длительного времени вам гарантирован малиновый звон во всех имеющихся в наличии ушных раковинах. То есть в течение нескольких минут вы не сможете услышать ничего, что творится вокруг. Примерно то же самое произойдет и в отношении зрения, если вам посчастливится поймать своим глазом (левым или более правым) отблеск карманного фонарика коллеги. В **Rainbow Six** в этом случае экран темнел на несколько секунд, а потом возвращался в нормальный режим. В продолжении игры разработчики доработали процесс ослепления, и теперь зрения будет возвращаться постепенно. Иными словами, расплывающиеся образы и резвящиеся в глазах солнечные зайцы вам гарантированы. Подобные примеры можно приводить десятками, но важно то, что в совокупности они дают такое ощущение реальности происходящего, что становится по-настоящему страшно. Не за себя, а за тех несчастных, которые томятся в руках гнусных террористов. И уничтожая последних можно совершенно реально сделать мир чуть более пригодным для жизни добрых и хороших людей.


Ни за что, ни про что гады замочили...

КАСКА, БРОНЕЖИЛЕТ, ДВА СТВОЛА

Добро должно быть с кулаками. Или, как пел один весьма рокенрольный господин: «Ты должен быть сильным, иначе зачем тебе быть?» Бойцы нашей группы, разумеется, и сильны, и бодры, и веселы, но с голыми руками на супостата не полезешь: еще какую-нибудь заразу подхватишь — гораздо эффективнее уничтожить его дистанционно. Для этого в арсенал спецназовцев в **Rainbow Six: Rogue Spear** включено 20 видов основного оружия, 12 из которых являются совершенно новыми. Разнообразие вооружения впечатляет. Своих братьев по оружию можно вооружить сверхмаленькими элегантными автоматиками или здоровыми армейскими автоматическими винтовками. Вообще, практически каждая страна-член (НАТО) предоставила на вооружение бойцам свое оружие: из Германии прибыли автомат H&K G3A3, из Англии — Enfield L85A1, а америкосы расщедрились на M-16A2. Помимо широкого выбора оружия в **Rainbow Six: Rogue Spear** появится возможность подобрать подходящие для каждой ситуации боеприпасы. Соответственно, в зависимости от настроения и выбранных патронов можно позволить террористам умереть быстро и аккуратно или заставить их долго и мучительно подыхать.

Бойцы **Rainbow Six** получат в свое распоряжение также огромное количество полезных приспособлений, среди которых целая коллекция бронежилетов, касок и прочих предметов туалета спецназовца. Кроме этого, антитеррористы смогут воспользоваться разного рода гранатами, фонариками, хлопушками и даже датчиками жизнедеятельности.


Интересно, кем он был?

УМНЫЕ, ГАДЫ...

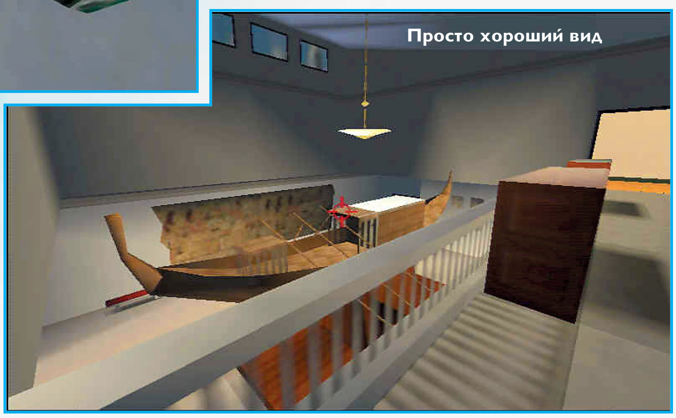
AI противников, а также ваших собственных боевых товарищей, подвергся в **Rainbow Six: Rogue Spear** существенной доработке. Отныне гнусные террористы ведут себя как настоящие люди — безжалостно и жестоко. Они реагируют на происходящие события в зависимости от ситуации, отступая и вызывая подкрепление, поливая шквальным огнем закоулки, в которых им почудилось чье-то присутствие, и даже убивая по одному своих заложников. Однако компьютерные мозги бойцов **Rainbow Six** могут составить им серьезную конкуренцию, так как отныне каждый специалист по уничтожению террористов является личностью в полном смысле этого слова. Теперь вы можете полностью положиться на своих коллег, будучи уверенными, что они точно выполнят приказ.

ОЧИСТИМ ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ ОТ ТЕРРОРИСТИЧЕСКОЙ ГИДРЫ!

После своего выхода **Rainbow Six: Rogue Spear**, безусловно, имеет все шансы стать одной из лучших игр уходящего года. Обладая отличной графикой, поразительной атмосферой игры и очень правильными идеями (закроем глаза на русскую мафию), она позволит нам ощутить себя реальными героями, борющимися с реальным злом. А что еще нужно человеку для полного счастья? Пожалуй, лишь еще больше подобных замечательных игр...

СИ PREVIEW


Братва, подождите!


Просто хороший вид


MAXIмальная отдача!
рули и джойстики GUILLEMOT
RACE LEADER FFB
JOY LEADER 3
RACE LEADER 3D
РУЛЬ С ОБРАТНОЙ СВЯЗЬЮ, USB/COM
активные колонки MAXI Booster
BOOSTER 40 2x2W
100Hz-20kHz
BOOSTER 160 RADIO 2x5W
90Hz-20kHz + радио и наушники
BOOSTER 640 2x20W
60Hz-20kHz
SUBWOOFER 720 5D
4x10W+30W, 40Hz-20kHz, 4 сателлита
сканеры MAXI SCAN A4
600X1200, 36 бит, USB
MAXI Studio ISIS
звуковые платы MAXI Sound 64
DYNAMIC 3D
HOME STUDIO 2
HOME STUDIO Pro 64
первая в мире полная звуковая студия на базе шины PCI с полным дуплексом с 8 входами и 4 выходами, предоставляющая пользователю профессиональные возможности и качество по существенно меньшей цене, чем аналогичное профессиональное оборудование.
разработаны и производятся французской компанией GUILLEMOT (Гильмо) на базе RISC DSP DREAM со скоростью работы 50 млн. операций в секунду. 16/18 бит, 44.1kHz, полифония 64 ноты, интерактивный Surround на 2-х или 4-х колонках, аппаратная совместимость: GM,GS,SB,SB Pro,DLS,Direct Sound 3D.
Продукцию компании GUILLEMOT спрашивайте:
COMPULINK 935-8891
MEGATRADE 945-4960, 945-4961
NORD COMPUTERS 207-0048
FLAKE COMPUTERS 236-9860
FLASH COMPUTERS 924-3222
SONAR SERVICE 142-3375
АРТРОН 234-3404
ФОРМОЗА КИТАЙ-ГОРОД 926-2452
СТАРМАСТЕР 216-1123
МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО 412-5145
МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО РАМСТОР 1 937-0455
МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО РАМСТОР 2 937-2644
АЭРТОН ДОБРЫНИНСКАЯ 737-3697
АЭРТОН КУРСКАЯ 230-6350
АЭРТОН УНИВЕРСИТЕТ 930-0112
ВАЛГА АКАДЕМИЧЕСКАЯ 125-6001
ВАЛГА СОКОЛ 158-0633
ВАЛГА ЦЕНТР 299-5756
подробная информация, техническая поддержка на www.megatrade.ru

http://www.gameland.ru

ASHERON`S *CALL:* УЖЕ *СТАВИМ* ОЦЕНКИ!

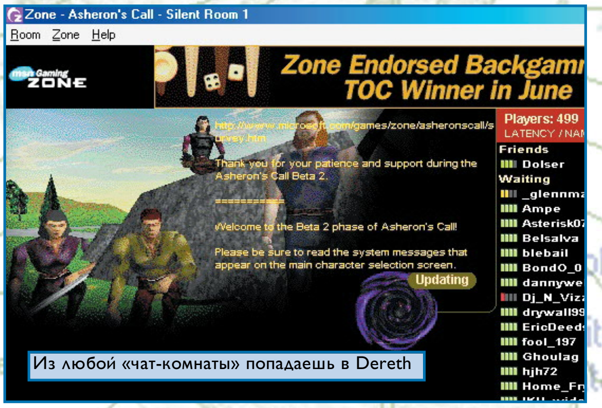
ОТКРЫТОЕ *БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ*



Уже близок тот миг, когда из летаргии бета тестирования коммерческим релизом вынырнет супер-долгожданный Asheron's Call от Turbine Entertainment и Microsoft'а. Благополучно закончились две фазы (0 и 1) закрытого внутреннего теста, и с 11 августа бета версия AC доступна всем желающим (см. компакт-диски СИ № 17,19 с.г.). Наши бета-тестеры, участвующие во всех заметных сетевых событиях, не пропустили, конечно же, AC, и мы готовы поделиться впечатлениями с читателями (и даже выставить оценки!..).

За то время что Asheron's Call неторопливо добирался до нас, многие успели подзабыть, о какой такой игре идет речь, потому давайте кратко припомним основные отличия AC от предшественников и прямых конкурентов (UO и EQ), попутно сопоставив победные реляции разработчиков с собственными игровыми наблюдениями.

Как обычно, все начинается с генерации персонажа — на выбор три расы, два пола и обширные настройки многочисленных характеристик героя. Естественно — есть и заранее созданные «шаблоны» персонажей.



Из любой «чат-комнаты» попадаешь в Dereth

Вселенная **Asheron's Call** едина, заводить персонажей для каждого мира-сервера — как в **UO** и **EQ** — не требуется. Отсюда непривычная легкость входа в игру — просто выбираешь одного из созданных персонажей и жмешь на кнопку. И не надо вспоминать, на каком сервере ты был вчера, выяснять, хороший ли до него пинг сегодня и не ушел ли он в **down**, здесь ли напарники и так далее... Некоторое неудобство в том, что существует промежуточная ступень — запуск клиента **AC** вызывает неминуемое попадание на **Internet Gaming Zone** (см. также постскриптум), в чат-комнаты, откуда уже приходится выбираться в собственно игру. Впрочем, есть в этом и плюс — последние сплетни, новые магические формулы и просто беседы — наиболее легко протекают именно здесь. В боевой обстановке прочитать и осмыслить мелькающие сообщения, привязанные к персонажам только именами, совсем непросто. Мне больше нравится система всплывающих реплик в **UO** — наглядно и не нужно переводить взгляд с персонажа на текстовую строку.

Единство мира **AC** достигнуто новейшим программно-техническим решением — динамическим перераспределением нагрузки по многочисленным серверам (это первая реальная реализация концепции «один мир — много серверов» в **ORPG**), и потому миграция с одной машины на другую должна протекать совершенно незаметно. Что ж, это действительно так. Проблем при путешествиях в **Dereth'е** практически никаких — только телепортация вызывает заметную остановку на подгрузку (до 15 секунд). Увеличение населения по мере прохождения фаз бета тестирования со 100 до 300-1500 одновременно подключенных пользователей тоже не вызвало пока никаких проблем. Так — отдельные, но стойкие трудности с доступом на сервер у немногих неудачников...

Dereth еще не вырос до конца — пока всего один континент с небольшими городами и форпостами (обещается долгий и непрерывный рост по мере развития проекта). Пешком или бегом перемещаешься довольно эффективно, но проще пользоваться разветвленной системой телепортеров, связывающей и города, и подземелья. Навигация в **AC** облегчена наличием компаса, локатора (указующего разным цветом **NPC**, монстров и персонажей) и крупномасштабной карты с индикатором текущего местоположения (зеленый кружок + точные координаты).

В отличие от **UO**, где после смерти приходится долго добираться до лекаря или храма, или **EQ**, где восстаешь к жизни в точке входа, в AC применена оригинальная привязка к Камням Жизни (**Life Stones**), разбросанным по всем мало-мальски важным местам. Добравшись в желанную точку, можно кликнуть на ближайшем Камне, и в случае смерти персонаж возникнет именно рядом с ним, а не черт знает где. Очень удобная новация — этакий онлайновый полу-save!

За смерть положено наказание — временное снижение базовых показателей (здоровье, например), также кое-что из нажитого (не стартового!) имущества — деньги, оружие, предметы — пропадает из рюкзака и достается монстру-победителю. Система честно сообщает, что поражение в жизненных функциях (одна смерть — 5%, две подряд — 8%, три — 10% и т.д.) пройдет через «столько-то часов и минут». Штрафное время можно провести в игре (рискуя помереть еще быстрее и, соответственно, растерять все нажитое...) или пережидать «нездоровье», подключившись спустя указанный срок.

На приобретенные очки опыта (**experience points**) смерть напрямую пока не влияет, лишь, понятное дело, тормозит рост способностей персонажа. Начальные стадии развития проходят достаточно споро, к тому же распределение накопленных очков поддается ручной корректировке по многочисленным навыкам и умениям. Вообще, статистика — сильная сторона **AC**, что не может не греть душу фанатика **RPG**.

На более высоких уровнях эволюция персонажа затрудняется (с 1-ого на 2-ой потребно набрать около 600 очков, со 2-го на 3-ий — около полутора тысяч очков и так далее...). Ситуация совершен-

Платформа: PC
Жанр: онлайновая многопользовательская ролевая игра
Издатель: Microsoft
Разработчик: Turbine Games
Требования к компьютеру: Pentium 166+, Windows 95/98, 32 Mb RAM, 1 Mb видео ОЗУ, 28,8 Кбод
Количество игроков/Сеть/Интернет: 0/0/не ограничено
Интернет: www.turbinegames.com/asheronscall/index.html или на www.zone.com
Оценка: 8,0
Достоинства: иерархия персонажей, приносящая бонусы; отсутствие лага; самостоятельное производство заклинаний; приличная графика со свободнопозиционируемой камерой
Недостатки: неудобная система «переговоров», баги, неработающие квесты, отсутствие PKilling'а...
Резюме: современная онлайновая RPG с интригующими нововведениями, наша рекомендация: попробовать не откладывая!
Альтернатива: Ultima Online, EverQuest, The Awakening Project







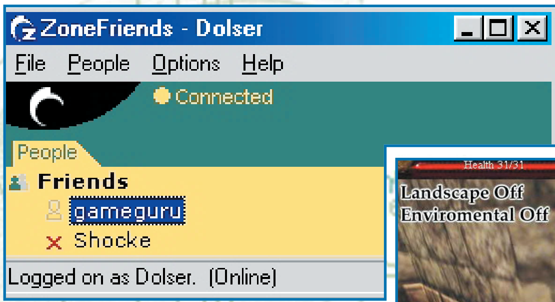






1 Решающий удар в удачно подобранном ракурсе камеры!
2 В таверне. Вверху справа — локатор.
3 Проблемы бета-версии — полупроницаемая дверь...
4 Так зарабатываются средства к жизни. Желтая звездочка на красном поле означает не прошедшее взыскание за недавнюю смерть. Аминь...
5 Товар-деньги-товар. Специальные сборщики скупают артефакты.
6 Пока корова совершенно не функциональна — при попытке подоить глупое животное только заваливается на бок. Может в окончательном релизе попьем парного молочка?

#19(52), ОКТЯБРЬ 1999



ZoneFriends непременный довесок к Internet Gaming Zone — проку мало, но хоть знаешь, кто в Зоне...



но обычная для всех **CRPG**, но и тут создатели **AC** предлагают необычную новинку — в игру введена система коллективного возмужания: отношения «суверен — вассалы» и официальные альянсы. Наличие у игрока вассалов или его вовлеченность в крупный альянс позволяет получить дополнительные очки опыта и быстрее поднять свой ранг. По-настоящему могучим в **AC** может стать монарх, под патронажем которого находится до сотни и более вассалов. И такие игроки уже



Вам заметны различия при минимальных и максимальных установках видео параметров?

встречаются...

Однако совсем не просто удержать в повиновении такую ораву, даже несмотря на то, что союз этот взаимовыгоден — ведь вассалы также получают часть опыта, приобретаемого командой «монарха» в битвах с монстрами. Новичков приходится уговаривать и переманивать у конкурентов, суля деньги, оружие и броню. Заработать же в **AC** можно только сражаясь и продавая отнятую у зверюшек добычу и редкие части их тел (например, жала гигантских слепней). Остается только завидовать умению удачливых сюверенов сочетать беготню по лесам с многочасовым стоянием-вербовкой неофитов.

Впрочем, нередко можно видеть забавные сценки — новичок требует за лояльность «денег, щит и меч...», а растерянный «монарх» гневно вопрошает: «Ну что я вам, банк что ли! Вот тебе кинжал и кожаная куртка, больше у меня ничего не осталось...». Новичок молча поворачивается и неторопливым шагом направляется к конкуренту. «Монарх» бежит вдогонку, обгоняет и забегает вперед (а то и не заметит!..) и предлагает еще и щит. По всем признакам — последний, свой собственный...

Кстати, возмужав и поживившись барахлишком, альянс или вассальство можно расторгнуть.

Как было сказано, основные заработки приходится искать в лесах и подземельях, выкашивая монстров налево и направо. Иной способ заработка, по типу рудокопа или кузнеца в **UO**, в принципе возможен. В **AC** есть несколько созидательных умений, например, приготовление еды. Вот только на этапе бета тестирования это направление не работает, — денег за конечный продукт выручаешь меньше, чем стоят ингредиенты. В коммерческой версии, скорее всего, и эти виды деятельности станут доходными.

Монстров в игре пока сорок видов, разной силы — от 2 до запредельного уровня.



Карта Dereth'a. Обведенная слева часть пока недоступна

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

Если битва не заладилась, то почти от каждого можно просто-напросто убежать. Отнимают же у зверей деньги, артефакты или оружие (свое, звериное, или погибших персонажей). Оценивают шансы на победу перед сражением, как и в **EQ**, применив соответствующий навык, однако результат будет представлен не цветом сообщения, а голой цифрой, и придется быстро соображать, стоит ли вступать в бой.

Сохранять добытое имущество негде — ни домов, ни иных помещений в **AC** не купить (пока). Нет и банков. Но введена система «чеков», которые вы покупаете у торговца. Соответственно в другом городе или форпосте (а торговцев, прямо скажем, хватает...) «чек» несложно вновь поменять на звонкую монету.

Система магии в **AC** — это просто особая песня. Заклинаний почти неограниченное количество (более 1600 действенных комбинаций), причем разрешено создавать собственные **spell'ы**: комбинируя компоненты и тестируя получившиеся сочетание (есть прямо такая кнопочка «Тест»...). Увы, но дело это очень непростое — вероятность случайно наткнуться на нужную комбинацию невелика, а каждый тест потребляет реагенты... Более надежный путь — разузнать заветную формулу у сюзерена или выспросить в чате. Затем раздобыть нужные зелья и вперед (а вот на уже выученные заклинания расходуется только самовосстанавливающаяся мана).

Но и это еще не все, наконец-то введена система «инфляции» магических заклинаний — чем больше народа знает **spell**, тем меньше его эффективность по сравнению с исходной. Как только данный вид магии становится общедоступным, его действенность падает до минимальной проектной мощности.

Отличная новинка — именно такого трюка и не хватало в большинстве многопользовательских ролевиков...

Чем можно заниматься в **Dereth'e**? Охоту на монстров и строительство мини-империй мы уже обсудили. Как всегда, **NPC** предлагают локальные квесты: «Принеси поскорее имеющие ценность только для меня камни из руин на северо-восток отсюда...», и тому подобные хорошо знакомые штучки. Есть и Глобальные Квесты, например, объявленная охота за **Festival Stones** — этакими сверкающими обелисками. Первый приславший полный отчет о находках (со скриншотами с развернутой картой **AC**, подтверждающими точное местоположение...) получит ценный приз, так же как и следующие девять следопытов (но менее ценные призы...). Есть и новинка — поддержка мероприятий, организуемых игроками. Если такой «частный» квест привлечет внимание заметного числа персонажей (пока такого не случалось), то ему будет придан статус официального.

Естественно, в **AC** применена полигональная **3D** графика с поддержкой ускорителей — все-таки третье поколение **ORPG**. Камера позиционируется совершенно свободно, согласно предпочтениям пользователя. Вид и от первого, и от третьего лица, и сверху, а разрешение экрана доходит до 1600x1200. При установке **AC** самостоятельно подстраивается под возможности машины, руководствуясь жестко заданным минимальным значением «частоты кадров» — **10 fps**, уменьшая детализацию и количество полигонов (т.н. автодеградация). Если же ресурсы аппарата позволяют, то игра включает «все, что можно», обеспечивая желанные **35 fps**. Возможна и ручная настройка многочисленных параметров видео режима, однако если на борту меньше 32 Мб видеоОЗУ (как на моем **Banshee**), то сообщения о недостатке «текстурной памяти» случаются, а на местности появляются белые пятна...

И, наконец, ответ на главный вопрос: «А стоит ли играть в **Asheron's Call**?». Да, безусловно (так же как в **EQ** и **UO**). И не верьте тому, кто говорит, что новые трехмерные и старые двумерные — онлайновые ролевики — всего лишь усложненный **Quake**, где сотни игроков гоняются за монстрами и друг другом. Это не так. Отыграв сотню часов в **Q**, вы лишь набьете руку, да натренируете рефлексы, никак не изменив своего персонажа — он и на сто первом часу останется тем же парнем с **Railgun'ом**. Проведя сто часов в **AC**, вы, возможно, станете Монархом и героем 16 ранга, накопите горы золота и оружия или разоритесь в пух и прах и потеряете все... Но при любом исходе за плечами игрока и его персонажа будут сто часов приключений, риска и отваги, хитрости и коварства, благородных порывов и предательства, не говоря уж о новых друзьях и врагах...

Одним словом, **ORPG** дарят нам еще одну жизнь — как яркое дополнение к серой обыденности по эту сторону монитора.

Есть, конечно, небольшая надежда увидеть **AC** на прилавках уже в этом году, что было бы совсем неплохо, но, с другой стороны, настораживает, что «срок годности» бета-версии истекает лишь в третьем тысячелетии...

P.S. В последнюю минуту в **AC**:

Наконец-то изменена система запуска — устранена промежуточная остановка на **Internet Gaming Zone**. Теперь запуск игры протекает через **QuickLaunch**. Жалобы были услышаны и «суп» с «мухами» счастливо разделены: игра отдельно и Зона сама по себе...

СИ-*ONLINE*

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

ARMAGEDDON: *LORD* OF *SOULS*

Sanctum ***(англ)*** *— святилище, рабочий кабинет ученого*

Честь и хвала энтузиастам! И вдвойне российским. А в особенности тем, кто пытается выпустить конкурентоспособную игру, соперничающую, например, с Baldur's Gate...

Отечественный **Armageddon: Lord Of Souls** относится к жанру **RPG** с видом от первого лица, поддерживает графические ускорители (**OpenGL** и **Glide**), но неплохо идет и без них.

Сюжет игры на сегодняшний день таков: «В далеком прошлом, во времена царствования мистических существ (эльфы, орки и т.п.), мир находился в покое и благоденствии. Но постепенно возникали мелкие конфликты между расами, незаметно перешедшие в боевые действия. И все из-за нехватки продуктов питания, ведь большинство скотоводческих ферм пострадало из-за вируса, способного уничтожить все живое! К счастью, вирус передавался только через пищу, что спасло жителей городов и деревень от неминуемой гибели. Но создатели вируса через некоторое время могут усовершенствовать свое детище, «научив» его проникать через дыхательные пути...»

Вам и еще пятерым смельчакам предстоит отправиться на поиски магического камня, способного, уничтожив вирус, примирить между собой расы. Впоследствии выяснится, что за всеми напастями стоят жители Атлантиды, считавшиеся погибшими много тысячелетий назад. Эти злодеи затаились на «темной стороне Земли» (не путать с Луной!), там, где царит вечная тьма и смерть и откуда еще не возвращался никто. Поэтому странствовать предстоит не только среди древних городов и деревень, но и в высоко цивилизованном месте — Атлантиде...

В игре будет восемь рас и около 500 персонажей, с которыми можно беседовать, сражаться и дружить. В их числе 200 **NPC**, которые влияют на ход событий (предлагают квесты, советы и т.д.). Предусмотрено два варианта развития событий — пошаговый и **real-time** и возможность нанимать на службу **NPC**.

Естественно, что возникает вопрос о качестве **AI**. В игре использован **Crystal-AI** (**CAI Pro**), способный удовлетворить потребности искушенных игроманов. Разработчики постоянно совершенствуют алгоритмы **AI**, так что к выходу игры в свет он будет «блистать своей сообразительностью» (знаем, знаем...). Все новости о проекте на **http://omegastudio.da.ru**

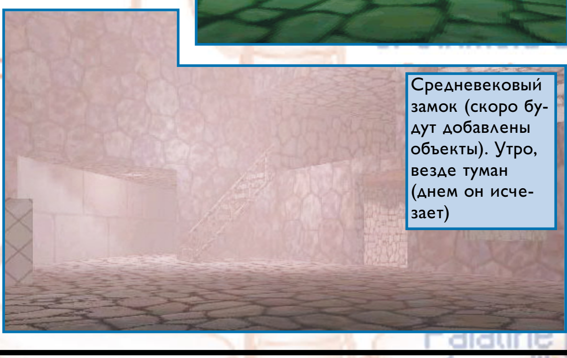
P.S. Разработчики проводят набор в свою команду: программистов, художников, музыкантов, энтузиастов...

СИ-*ONLINE*

Разработчик: Omega Studio
Интернет: http://omegastudio.da.ru
Дата выхода: начало 2000



Использован эффект тумана. Место действия — Атлантида



Средневековый замок (скоро будут добавлены объекты). Утро, везде туман (днем он исчезает)



Подземелье Повелителя Тьмы. Именно здесь хранится магический камень. Внизу — отражение потолка и стен

Таня **ВИРЯСОВА** *(tvir@ioc.ac.ru)*

ТРЕХМЕРНЫЙ *ЛАБИРИНТ*

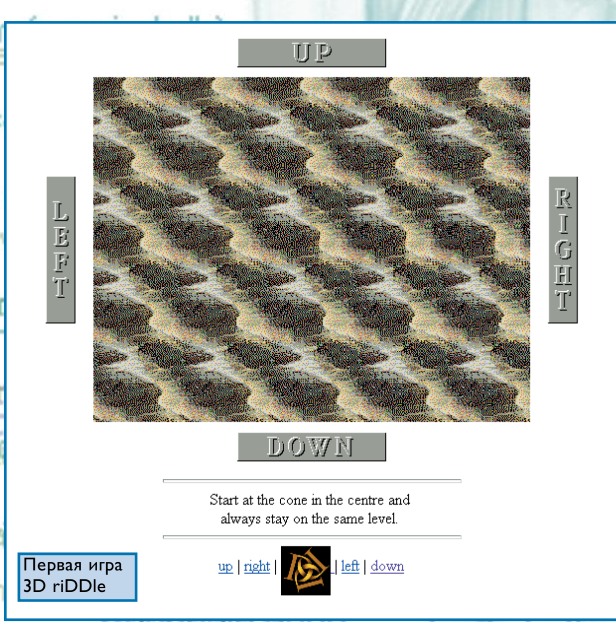
Много тайн и загадок содержит в себе виртуальный мир. Одна из них — стереографическая online игра 3D riDDle http://cvs.anu.edu.au/andy/rid/riddle. html (автор Andrew Giger). Стереографическая? Это что-то новенькое для нас, хотя эта занимательная стерео игра «живет» в Сети уже более трех лет...

Игра полностью построена на **3D** стереограммах. Наверняка вы уже сталкивались с подобными «волшебными» трехмерными картинками. Называются они по-разному: **3D-стереограммы**, **Magic Eye**, в Интернете можно встретить аббревиатуру **SIS** — **Single Image Stereograms** (стереографические моноизображения). Каждая такая картинка содержит в себе скрытое обьемное изображение, которое как призрак «всплывает» над рисунком, стоит лишь взглянуть на него особым образом.

Чтобы «увидеть» скрытый рисунок, необходимо развести оси зрения глаз, смотреть как бы сквозь изображение, т.е. сфокусировать взгляд не на картинке, а за ней. Если сразу не получается, то попробуйте одну из четырех методик тренировки.

1. Расслабьте глаза таким образом, чтобы экран монитора перед вами затуманился, буквы и значки расплылись, стали нечеткими. Так бывает, если вы задумались о чем-то, мечтаете, устремив взгляд в пустоту. В таком состоянии, когда буквы расплываются перед глазами, и следует рассматривать **3D-стереокартинки**. Скрытый узор всплывет сам, как призрак.
2. Сфокусируйте взгляд на своем отражении от экрана монитора, а затем, не меняя фокус, постарайтесь увидеть между ним и экраном скрытый трехмерный образ.

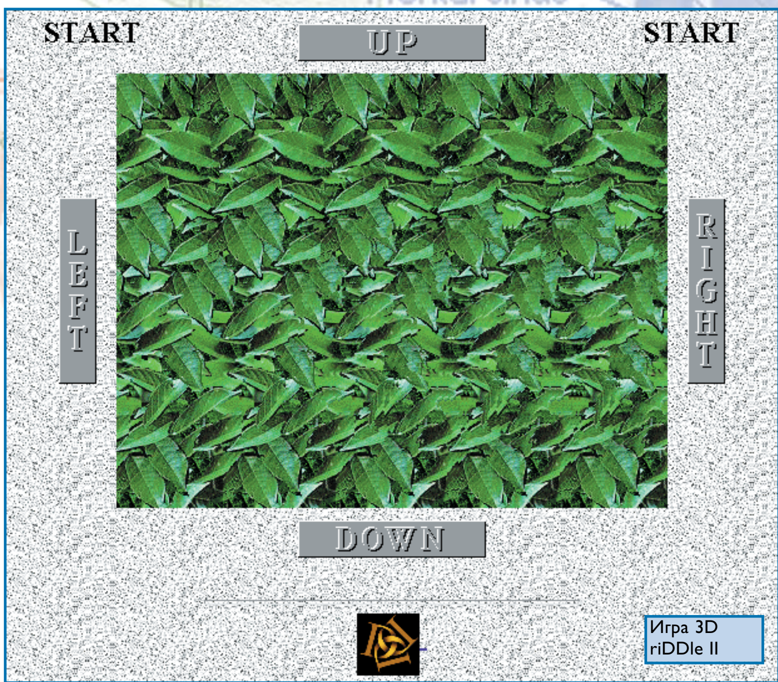
   Заметим, что если неудобно рассматривать 3-х мерные картинки с экрана монитора, то распечатайте их (если у вас хороший принтер!). Стереоэффект при этом не пропадет, а работать с бумажной копией намного удобнее. И еще, рассматривая стереограммы, всегда держите их перед глазами строго горизонтально, иначе никакого стереоэффекта не получите.
3. Поднесите стереограмму как можно ближе к лицу, даже коснитесь ее носом. В таком положении вы вряд ли сможете сфокусировать свой взгляд на узоре, поэтому расслабьте свои глаза и представьте, что вы смотрите сквозь картинку. Затем начните медленно отодвигать лицо от стереограммы (или стереограмму от лица — это без разницы) со скоростью 2-5 см в секунду. Старайтесь не смотреть на изображение и не фокусировать взгляд на нем. Вскоре (при строгом соблюдении указанной скорости отодвигания!) удастся увидеть скрытую обьемную картинку.
4. Встаньте в комнате у одной из стен лицом к противоположной стене. Держите **SIS** перед глазами на расстоянии примерно 30 см. А теперь посмотрите на стену за стереограммой. Затем, не меняя фокус, опустите взгляд на стереограмму.



Первая игра 3D riDDle

Идея стерео игр **3D riddle** состоит в путешествии по большому числу web-страниц, на каждой из которых придется решать 3-х мерную загадку, скрытую в стереограмме.

На самом деле предлагается не одна игра, а целых две. Первая — **3D riddle I** — более простая. На каждой странице игроку предлагается новая стереограмма, у которой скрытый обьемный образ — запутанный узор. Только одна дорожка ведет из центра к краю стереограммы. Вам необходимо определить, у какого именно края (сверху, снизу, справа или слева) заканчивается дорожка, и таким образом выбрать линк к следующей **www-странице** с новой **SIS**. (Следует отметить, что левые и правые границы 3-х мерной картинки не касаются границ реального изображения). Существует только одна правильная последовательность **web-страниц**, которая кратчайшим путем ведет к финишу игры. Лично у меня продвинуться дальше третьей страницы не очень-то и получилось — окончательно запуталась...



Игра 3D riDDle II

Вторая игра **3D riDDle II** более сложная. Это уже не просто загадка, а целый 3-х мерный лабиринт. Идея игры — следовать вдоль одной и той же веревки по всем стереограммам. Беря начало из сферы в центре первой картинки, веревка приведет к одному из четырех краев рисунка. Нажимайте на кнопку, соответствующую этому краю, и вы попадете на следующую **SIS**. Здесь веревка продолжится с противоположной стороны и приведет вас к одной из трех оставшихся сторон. (Представьте большую таблицу, составленную из стереограмм, лежащих рядом друг с другом на плоскости. Если вы закончили на одной из них справа, то войдете на соседнюю с левой стороны. Если — снизу, то войдете на следующей сверху и т.п.).

Старт и финиш в игре связаны только одной веревкой. Вы можете подойти к финальной странице различными путями, но только один путь будет истинно верным. Каждая **SIS** обозначена буквами в верхних левом и правом углах. Двигаясь по **web-страницам**, вам следует записывать последовательность стереограмм (на кусочке бумаги или...). В финале игроку предложат ввести пройденную последовательность **www-страниц**. Если вы ошиблись в пути на одной из **SIS**, то можете наткнуться на «мертвый конец» — обрыв веревки. Придется возвращаться и искать правильный путь. На пути могут встретиться петли, т.е. придется дважды пройти по одной и той же стереограмме, но только другим путем (например, первый раз сверху вниз, а в другой раз слева направо).

Благополучно добравшись до финиша правильным путем, вы получите сертификат «**Master of SIS**», который можете распечатать и повесить на стену. Чтобы гордиться и показывать друзьям и знакомым.

Автор предупреждает, что игра разработана им исключительно для **Netscape Navigator'a**, при использовании другого браузера **3D** картинки могут выглядеть несколько искаженно. Так что не знаю, смогут ли «эксплорерщики» пройти по 3-х мерному лабиринту... Хотя **GIF-файл**, он и в Эксплорере **GIF-файл**. Ему что **IE**, что **NC** — все едино. Скорее всего, автор просто наводит туману, набивая, таким образом, цену своей игре и любимому браузеру.

СИ-*ONLINE*

http://www.gameland.ru
#19(52), ОКТЯБРЬ 1999

ОНЛАЙН-ЖУРНАЛЫ: *КРУЧЕ,* ЧЕМ *НА* БУМАГЕ

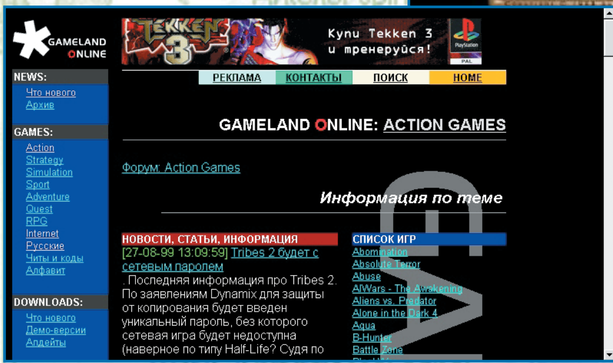
Думаю, никому не надо читать лекцию о том, зачем нужен Интернет рядовому пользователю. Мы уверены, что далеко не каждый юзверь использует его для скачивания XXX-файлов или круглосуточного сидения в чатах, где под именем «Пеночка» скрывается лысый бык. Геймер с большой буквы делает ставку, прежде всего, на информацию, которую он ищет в Сети. Соответственно, хороший Онлайн-журнал (ОЖ) очень поможет разобраться в бесконечном потоке ежеминутно поступающей информации.

Что представляет собой приличный **ОЖ**? Обычно это сайт, который обновляется строго ежедневно (если же он обновляется реже чем раз в неделю, то это, скорее всего, дохлая страница с пометкой **SUX**). Уважающий себя **ОЖ** делится на разделы, которые есть в любом печатном издании (например: обзоры, превью, читы, патчи, демо и т.п.). В принципе, **ОЖ** — это просто журнал, который глядит на нас с той стороны монитора и не пахнет типографской краской. В последнее время в **RU-Net'е** появилось немало новых **ОЖ** (на Западе-то они были давно), но, увы, многие из них имеют слишком узкую направленность. В этой заметке речь пойдет о сайтах, которые охватывают весь спектр game-индустрии (почти...) и могут рассказать обо всем (почти...), что творится в мире игр.

И как же найти свой сайт? Очень просто — читай «Анатомичку» и чувствуй, как наполняется информацией очередной блок памяти твоего мозга...

Избегая банальных «описаний сайтов», мы разослали анкету конкурирующим между собой (но не с непревзойденным и обновленным **GameLand Online www.gameland.ru**) ресурсам, содержание которой приводим 8-ю миллиметрами ниже:

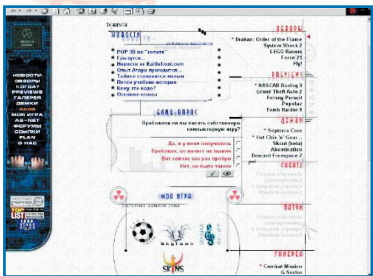
1. Когда появился Ваш онлайн-журнал, и чем вы были одержимы при его создании?
2. С чего Вы начинали?
3. Сколько человек работает над ОЖ?
4. Есть ли разница между ОЖ и печатными изданиями? Если да, то какая?
5. Хватит ли ресурсов и персонала вашего ОЖ, чтобы перевести его на бумажное издание?
6. Дружите ли с компаниями, выпускающими компьютерные игры?
7. Поддерживаете ли связь с посетителями?
8. А планы на будущее?



Absolute*Games*
(Абсолютные*Игры)*

http://www.ag.ru
Россия

1. Дата рождения **AG**: 3 апреля 1998 года. Я был одержим мыслью сделать самый популярный игровой сайт в России. И заразил этой мыслью моего напарника, Вячеслава Голованова. Как видите, цели своей мы достигли. Но теперь у нас есть другая цель... (Какая? Об этом в 8-м ответе — прим. Автора)



2. В принципе, с домашней странички, которая называлась **Ascendancy Entertainment** (Господство Развлечения). Потом было придумано название **Absolute Games** и куплен домен.
3. В общей сложности около 10-15 человек, включая авторов, ньюсмейкеров, ведущих подразделов и т.д. Будет больше.
4. Да, есть. Онлайновые журналы гораздо оперативнее. Также они не ограничены бумажным объемом. Смотреть скриншоты на экране удобнее и логичнее. Ну и т.д. Зато у бумажных журналов есть большое преимущество — их можно читать в метро...
5. Вполне. Как раз сейчас мы сотрудничаем с **СИ** и делаем совместный проект — газету «**Страна PC игр**»!
6. Дружим с **Букой**, **1С**, **K-D Labs**, **Новым Диском**, **Акеллой** и т.д. Надо же и наши игры освещать не меньше западных. Это же наша страна!
7. Да. Я отвечаю почти на все письма, исключая идиотские. Так же поступают и другие работники сайта.
8. Открытие сервера **Absolute Games 2**, крупнейшей в мире базы по компьютерным играм. Выход на мировой рынок. Пока все. :)

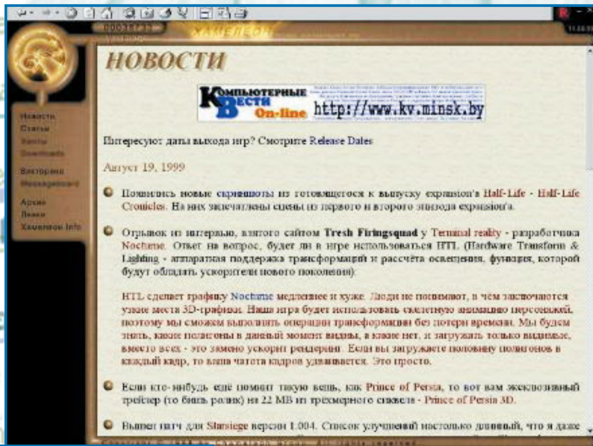
GameLand*Online*

http://www.gameland.ru
Россия

1. Появились мы два года назад (то есть раньше всех). **GameLand Online** вообще считается одним из самых старых игровых сайтов в России.
2. С нуля, с чего же еще... Но был большой энтузиазм!
3. В настоящий момент на постоянной работе у нас находится восемь сотрудников.
4. Конечно, отличия есть. Прежде всего, это своеобразный стиль подачи материала, совершенно иные новости (с точки зрения изложения, а не фактов), а также возможность сразу же узнать мнение посетителей по тому или иному вопросу.
5. Без комментариев. :-)
6. Разумеется. Со всеми российскими и со многими западными.
7. Да, поддерживаем. К сожалению, отвечать на все вопросы, письма и сообщения мы не имеем возможности, учитывая их количество, но наиболее актуальные и интересные никогда не остаются без внимания.
8. Стать лучше всех. Оставаться лучше всех.

Хамелеон

http://cgm.nsys.by



Белоруссия

1. Наш журнал появился в Сети 6 августа 1997 года. Его цель была в том, чтобы заполнить информационный вакуум в белорусской части сети и донести наши мысли об игровой индустрии до читателей.
2. Начинали с идеи создания газеты, но потом, взвесив все «за» и «против», остановились на **web-издании**. Был интересный контент (информационное содержание), энтузиазм и большое желание реализовать свои затеи. Были найдены спонсоры, предоставившие нам доступ в Интернет (**Network Systems**).
3. На данный момент над журналом работают трое: Павел Горенцын — занимается новостями, пишет статьи, общается с читателями; Миша Лепшей — редактор, разрабатывает концепцию развития, иногда тоже пишет; Дмитрий Круглов — статьи и программная часть. Делает форум. На самом деле, четкого разграничения обязанностей нет, поэтому каждый делает все что может для журнала.
4. Конечно, есть. 1 — оперативность **web-изданий**. 2-массовость печатных (не каждый может позволить Интернет, особенно в нашей стране). 3 — специфика интернетовской аудитории. Также печатные издания ограничены — тиражом, количеством полос и т.д. Но зато они представляют собой очень хорошее место для рекламы...
5. Если бы мы хотели издавать печатное издание, то проблемы контента не было бы.
6. Да. Особенно с новыми производителями. Поддерживаем отношения с многообещающей компанией **Discreet Monsters**, которая готовит к выпуску игру **The Real Neverending Story** — **http://cgm.nsys.by/articles/preview/ns.html**.
7. Естественно. Путем переписки.
8. Аналитические статьи. Форум. Привлечение новых авторов. Увеличение количества призов на традиционных викторинах.

GameWare

http://game.ware.ru
Россия

1. Сервер **GAMEWARE** появился в ноябре 1998 года. Задумывал его я (Ходаков Алексей), а также мой товарищ по учебе в МГТУ Чукашев Сергей. Поскольку я и до этого достаточно профессионально работал в Интернет веб-мастером и ведущим разных проектов, то мы достаточно быстро заручились поддержкой генерального директора фирмы **КАРАВАН** Сергея Можжевелова и приступили к созданию сер-

Антон ЛЫМАРЕВ a.k.a. Rosco McQueen (orandrew@cityline.ru) ЭКСПЕРТ:



вера. Всю дизайнерскую и программную часть сайта делал я, а Сергей Чукашев должен был как можно быстрее создать стартовую базу, с которой **GAMEWARE** могла бы начать работать. Нашей задачей было сделать сайт, где геймеры бы могли скачать игры, не отвлекаясь при этом на множество других разделов, которыми обычно изобилуют игровые сервера. Основная идея была — игры и только игры, ничего больше! Удобный поиск, каталог, топ-10 самых популярных, сортировка по различным признакам. Приблизительная структура сайта была позаимствована с Freeware.ru, поскольку это тоже проект **КАРАВАН**, и мы хорошо знакомы с его авторами.

2 В программной части начинали мы с нуля. Начальная база игр собиралась на серверах **Hotgames.com**, **Avault.com** и пр. Постепенно мы втянулись, и игры добавлялись уже не все подряд, а только те, которые вышли на данный момент.

3. Постоянное обновление сайта поддерживает в разное время 1-2 человека. Весной к нам присоединился Алексей Ожерельев и именно он придал **GAMEWARE** второе дыхание. Практически каждый день он успевал найти, описать и добавить в базу данных сервера 1-2 игры, не считая бесчисленных драйверов и патчей. Я уже, в основном, присутствую как идейный вдохновитель и поддерживаю техническое состояние сервера. Иногда добавляю кое-какие фичи, убиваю баги. Но иногда занимаюсь добавлением информации. Последнее время плотно занялся ньюсмейкерством. Если считать полностью всю команду **GAMEWARE**, то сегодня к серверу имеют отношение 4 человека.

4 Безусловно, между онлайн-журналами и печатной прессой есть множество различий. В первую очередь — стиль подачи материала. В онлайне бОльшая оперативность и одновременно гораздо бОльшая вероятность дать непроверенный материал. Если кто-то находит неточности в описаниях игр, то мы получаем письмо и тут же исправляем ошибку. В печати такого быть не может...

5 Скорее всего, нет. Нашей информации могло бы хватить на несколько рубрик, но не на весь журнал. Хороший журнал должен охватывать кучу различной информации, иначе он будет не интересен читателям, а с ними приходится считаться. Ведь Интернет чем хорош — почитал у нас про игры, пошел на **IXBT**, почитал про железки и все в таком роде. И бесплатно! А в бумажной версии за все приходится платить.

6 Нет. Нельзя сказать, что мы ДРУЖИМ. Мы получаем время от времени пресс-релизы, но это все. Можно сказать, что мы дружим с кустарями, делающими свои игры.

7 Конечно, поддерживаем. Ведь в онлайне иначе никак. У нас есть гостевая книга, где каждый может высказаться или задать вопрос. Наши посетители очень помогают нам поддерживать работоспособными ссылки на более чем 650 различных игр, вовремя сообщая, что перестало работать.

8 Планы, как правило, рождаются по ходу дела. Вот недавно у нас появился раздел новостей. Без лишней скромности скажу, — по информативности это, видимо, самый полезный игровой ресурс на сегодня, поскольку за сутки у нас проходит в среднем по 20 новостных сообщений. Хотелось бы его раскрутить до первой десятки игрового раздела **Рамблер Топ100.** Может, еще что придумаем, а может, посетители нам подскажут. Одним словом — будем жить, а жизнь покажет...

Теперь мои, авторские впечатления:

Конечно, самый объемный и шире всех смотрящий **ОЖ** — это «**Absolute Games**». Тут даже комментировать нечего. Чуточку не достает до него **GameWare**. Но **GameWare** хорош как сборник демо-версий, а его новый раздел новостей на самом деле стоит того, чтобы регулярно в него заглядывать. На этом фоне «**Хамелеон**» смотрится бледнее: обновляется не ежедневно, статей маловато, некоторые рубрики не работают. Замечу, что хотя «**Хамелеон**» и выглядит недоработанным, но у этого **ОЖ** есть неплохие перспективы.

СИ-*ONLINE*

ЭКСПЕРТ: Владимир КАРПОВ a.k.a. S.A.D.J. (sadj@gameland.ru)

DOWNLOAD: *ИСПЫТАНО* ЛИЧНО...

С этого момента обзоры популярных программ, полезных для онлайнового и оффлайнового бытия игромана, будут появляться в каждом номере Страны Игр. Добра этого в Интернете хватает, и грузить все без разбора, пробовать и стирать — времени не хватит. Раньше такие обзоры проходили у нас нерегулярно, поскольку подходящего эксперта не находилось. Теперь наш новый автор — Владимир Карпов — взял на себя нелегкий труд первопроходца-испытателя...

Присылайте отклики, вопросы и пожелания (на **dolser@gameland.ru**). Обещаем, что ни одно послание не останется без ответа. Также приветствуются темы для обзоров, но при этом не забывайте указать хоть минимум информации: названия программ или, по крайней мере, область применения (например, «программы для взламывания save-файлов...»).

Кстати, программы, вошедшие в обзор, в обязательном порядке будут размещены на компакт-диске журнала, так что абсолютно все, даже не подключенные к Сети читатели, смогут оценить рекомендации эксперта, верность даваемых им оценок и полезность предлагаемых утилит.

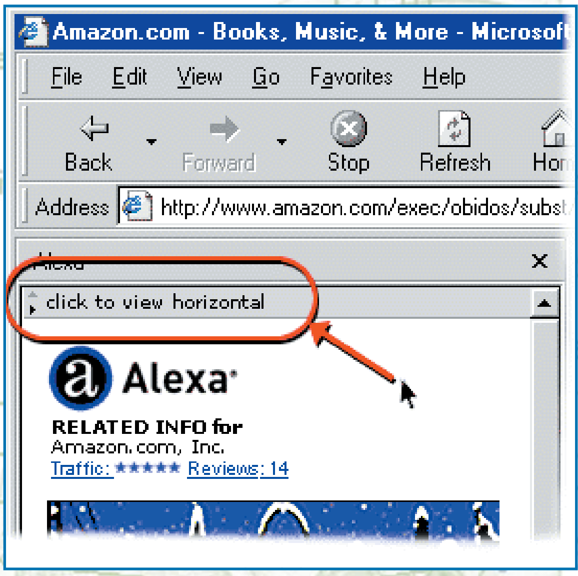
Alexa

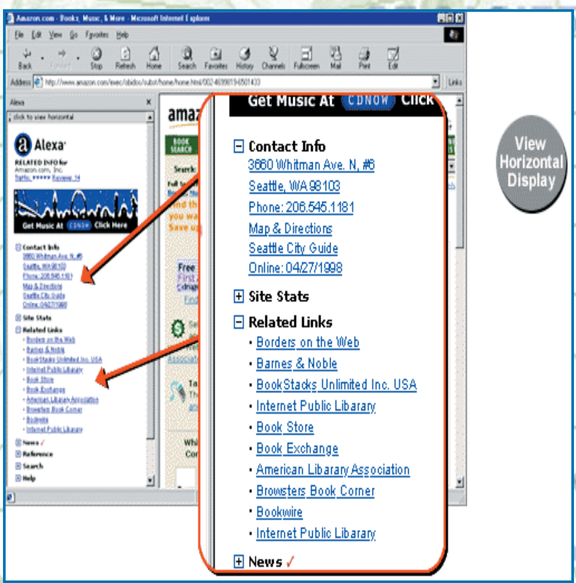
Web: http://www.alexa.com/download/index.html
Тех. требования: Windows95/98/NT
Объем: 65 Kb
Статус: Freeware
Оценка: 9

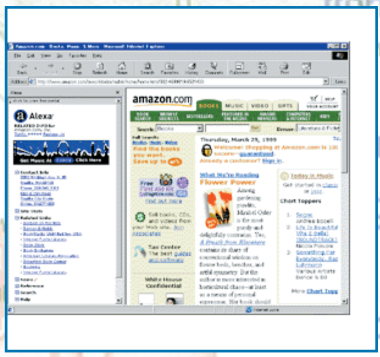
Alexa — дополнительный апгрейд к двум самым популярным браузерам, к **Internet Explorer** (**IE**) и **Netscape Navigator** (**NN**). Задачей **Alexa** является сбор и показ всей возможной информации о любом сервере, начиная с телефона расположенной там



ЭКСПЕРТ: Владимир КАРПОВ a.k.a. S.A.D.J. (sadj@gameland.ru)







организацией и кончая датой последнего обновления. Утилита весит всего-навсего 65 Kb и при этом практически не имеет себе равных по объему предоставляемой информации.

Процесс инсталляции очень простой и оригинальный, нужно зайти на официальную страничку **Alexa** (**www.alexa.com**), используя либо **IE**, либо **NN** и выбрать раздел **Download** (Скачка) для того браузера, в котором открыта данная страница. После чего заполнить небольшую форму, нажать кнопку **Submit** (Одобрить), что и приведет к началу инсталляции.

Alexa установится в директорию браузера и автоматически «сольется» с ним. После инсталляции нужно закрыть все окна браузера и перезапустить его. Только тогда вы увидите **Alexa** в действии.

Alexa в браузере — это отдельный фрейм, расположенный в левой части экрана. Его местоположение можно менять, нажав на небольшую стрелку в левом верхнем углу фрейма **Alexa**, после чего он окажется в нижней части окна браузера. Повторное нажатие на стрелку приведет к возвращению фрейма на прежнее место, в левую часть экрана.

Первая графа под названием **Traffic** (Трафик) показывает количество посетителей сервера, выражаемое количеством синих звезд рядом с названием графы. Одна звезда означает, что пока сервер не входит в число первых 100000 серверов рейтинга **Alexa**; 2 звезды — сервер входит в первые 100000 серверов рейтинга **Alexa**; 3 звезды — в первые 10000 серверов; 4 звезды — в первые 1000, а 5 звезд — в первые 100 (**www.gameland.ru** — 3 звезды; **http://rcd.zone.ru** — 2 звезды; **www.download.com** — 5 звезд). Рейтинг ведется самой Alexa, так что не исключены всевозможные казусы...

После трафика идет графа **Reviews** (Обзоры), где указано количество описаний ресурса, составленных посетителями. Много обзоров — хороший признак, кстати, используя эту ссылку, их можно и прочитать.

Ниже идет раздел **Contact info** (Контактная информация) — краткая информация по связи с «жильцами» сервера, такая как номера телефонов, факсов или почтовых ящиков. **Contact info** заполняется web-дизайнерами серверов, людьми рассеянными, потому графа часто пустует.

В **Alexa** можно высказать свое мнение о ресурсе голосованием. Результаты оного выражаются в присвоении серверу от одной до пяти звезд. Откроете нужный ресурс, за который хочется отдать голос, и выберете **Vote** (Голосовать) то количество звезд, сколько он заслуживает. Среднее арифметическое и показывает графа **Votes** (Голоса). **Alexa** обладает еще многими видами дополнительной информации, такими как: **Speed** (Скорость, показывает темп передачи данных), **Freshness** (Обновление — частота обновления информации на сервере), **Links** (Ссылки) — число ссылок, находящихся на странице, **Page** (Страница) — количество всех страниц сервера.

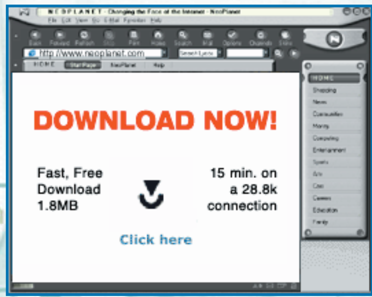
В нижней части фрейма **Alexa** имеется несколько встроенных окон известных поисковых систем — **Hot Bot**, **Yahoo**, **Altavista**. Чтобы их использовать, достаточно выбрать систему и набрать ключевое слово.

S.A.D.J: Лучшее сочетание объема и качества. Занимая всего 65 Кб, **Alexa** позволяет обычному пользователю ощутить себя профессионалом. Единственным минусом является интерфейс. Его просто нет! То есть он, конечно же, есть, но очень неважный. В общем, есть еще над чем поработать...

NeoPlanet

Web страничка: http://ftp.neoplanet.com/pub/neosetup.exe
Тех. требования: Windows 95/98/NT.
Объем: 1350 Kb
Статус: Freeware
Оценка: 8

«...**NeoPlanet** — апгрейд к **Internet Explorer**, который не только меняет внешний вид (интерфейс) **IE**, но и экономит время и деньги на дозвон при работе с **E-mail**, а также поиске информации и файлов в Интернете».







Вышеприведенный абзац — реклама продукта. А что же он делает реально?

Заметным отличием **NeoPlanet** от других браузеров является интерфейс, который способен изменяться. Выбор интерфейсов в **NeoPlanet** невелик, в стандартной версии предложено всего три вида, но не расстраивайтесь. Выбрав закладку **Help**, а затем опцию **View the Skin Archive**, браузер откроет страничку, на которой можно выбрать и скачать множество других «шкур» для браузера.

NeoPlanet повышает скорость загрузки страниц браузера (по моим данным — примерно на 0.5 КБ/с), а ведь это не мало при наших-то «совковых» сетях, которые в лучших случаях дают соединение в 2-3 КБ/с (Москва), 1-2KB/с (Иркутск), 0.1 — 0.01KB/с (Хабаровск).

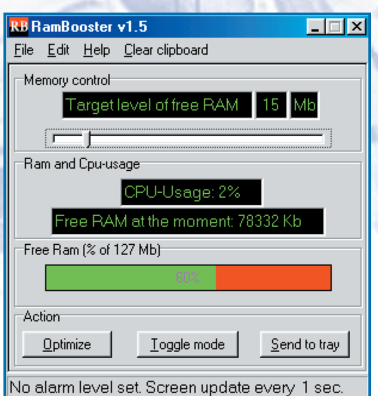
Кроме высокой скорости, **NeoPlanet** имеет более восьмисот разнообразных **web-каналов**, работающих по древовидной системе. Сначала идет выбор по широким секторам информации (Спорт, Видео или еще что похуже...), затем кругозор сужается, приводя в итоге к конечному результату в виде специализированной странички (Спорт -> Футбол -> Российские Клубы -> Спартак -> **www.spartak.com**). Такую обширную систему можно сопоставить с такими поисковыми гигантами Интернета, как **Rambler** (**www.rambler.ru**), **Yahoo** (**www.yahoo.com**) или еще одним **Rambler'ом** (**www.rambler.cc**) (ну, это на любителя...).

Встроенный в **NeoPlanet** — **E-mail client** — позволит проверить или отправить почту не выходя из браузера. Пользователям **Outlook Express** даже не придется его настраивать, так как встроенная в **NeoPlanet** функция «**Copy Info**» автоматически настроит **E-mail** ссылаясь на реестр **OE**. И, наконец, дополняет букет возможностей **NeoPlanet** — **Internet Connection Manager** — обычный встроенный «**Dialer**».

S.A.D.J: Можно сказать, что **NeoPlanet** является одним из лучших дополнений к **IE**, так как он включает в себя все необходимые рядовому пользователю возможности, сочетая браузер с каталогом, да вдобавок позволяя подстроить под себя внешний вид программы.

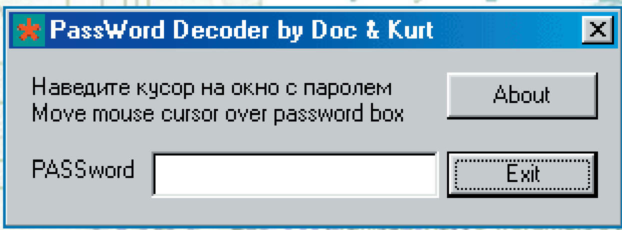
RamBooster1.5

Web страничка: http://www.sci.fi/~borg/rambooster/Ramboosterzip.zip
Объем: 333 Kb
Статус: FreeWare



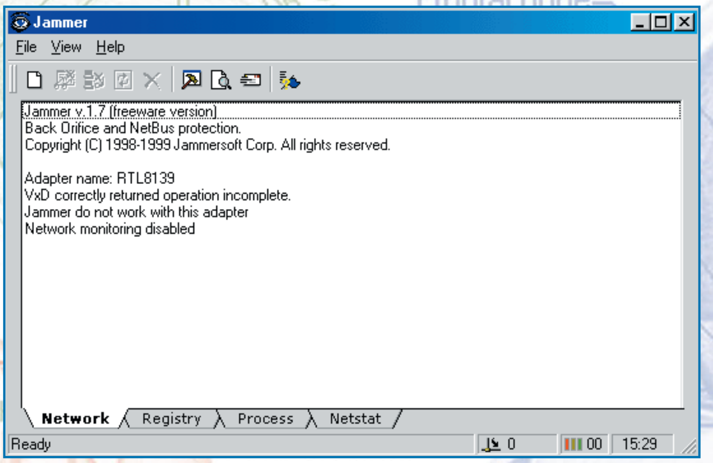
Владимир **КАРПОВ** a.k.a. **S.A.D.J.** *(sadj@gameland.ru)*

Оценка: 5
Программа, следящая за оперативной памятью компьютера, то есть — **RAM**. Воспроизводит на экране количество свободной и занятой памяти. Без проблем освобождает ее, предотвращая всевозможные сбои в системе. При малейших неполадках в работе издает оповещающий звуковой сигнал.



Password*Decoder*

Web страничка: http://xakep.superbest.net/
Объем: 116 Kb
Статус: FreeWare
Оценка: 7
Программа способна расшифровывать стандартные пароли, находящиеся «внутри» шифрованных звездочек «*******». Достаточно запустить **decoder** и навести курсор мыши на зашифрованную надпись, и тотчас же «секретный» пароль примет нормальный вид и высветится в окне программы.



Jammer *ver***1.7**

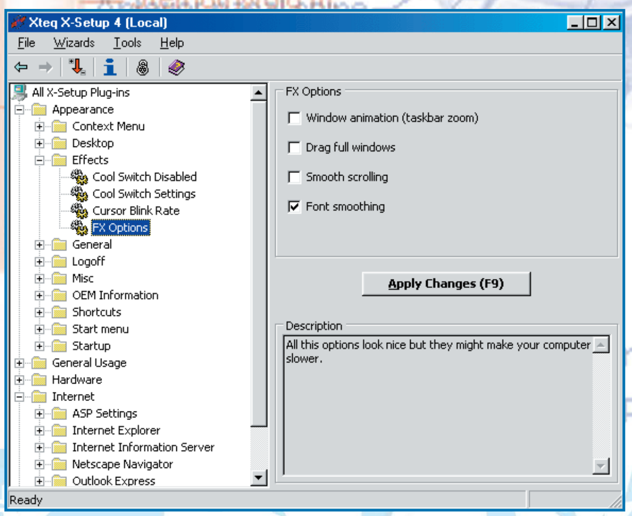
Web страничка: http://jammer.com-set.net/download.html
Объем: 1.651 Kb
Статус: FreeWare
Оценка: 9
Популярная среди начинающих хакеров программа, защищающая компьютер от внешних атак в глобальной сети. Способна отражать атаки двух знаменитых диверсионных троянов **Back Orifice** и **NetBus**. Показывает текущие протокольные соединения, а также работу реестра **Win32**.

Интернет телефон, то есть сетевая утилита, передающая голосовые сообщения в реальном времени. Для соединения достаточно знать **host** или **IP-адрес** собеседника. Имеет поддержку нескольких транспортных протоколов, обеспечивая наилучшую связь. С хорошей связью может заменить телефон, сэкономив немалые деньги на междугородных переговорах.

Xteq *X-Setup***4**

Web страничка: http://www.xteq.com/downloads/index.html#xset
Объем: 1.420 Kb
Статус: FreeWare
Оценка: 8
Программа, показывающая более 250 скрытых опций **Win32**. Она основана на реестре **Windows**, что позволяет (в теории...) полностью подчинить себе компьютер. Xteq все время пополняется новыми возможностями за счет апгрейдов от производителей.

СИ-*ONLINE*









ECTS`99 — ОТ ЗАКАТА ДО РАССВЕТА

Дмитрий Эстрин

С пятого по седьмое сентября сего года в Лондоне проходила традиционная игровая выставка с совершенно бессмысленным названием. Что **European Computer Trade Show** может иметь общего с современными компьютерными и видеоиграми? Как видите, за десять лет многое изменилось, организаторы **ECTS** в очередной раз пытаются создать эдакое европейское подобие **E3**, в то время как потенциальные участники выставки относятся к этим попыткам слегка иронично и снисходительно. В результате каждый раз получается нечто весьма своеобразное. **ECTS** — это всего лишь повод для проведения различного рода мероприятий и пресс-конференций, анонсирования новых продуктов и сделок. То, что происходит внутри сравнительно небольшого выставочного центра **Olympia** — только часть гигантского процесса, который на этот раз не осмелился игнорировать практически никто. **Activision**, **Electronic Arts Sports**, **Lionhead Studios**, **Sega**, отчасти **Sony** — эти компании предпочли использовать для своих нужд шикарные гостиницы, которые, впрочем, находились сравнительно недалеко от официального места проведения **ECTS**. Конечно, презентацию новой игры значительно приятнее проводить в прохладном зале кинотеатра, чем за тоненькими перегородками стенда, спасающими разве что только от случайных взглядов.





Вообще говоря, в этом году **ECTS** был не вполне обычен. Начнем с того, что европейская игровая выставка лишилась своей традиционной статичности, и за три дня произошло столько событий, что их хватило бы, пожалуй, на полгода. Конечно, центральное место занимает анонсирование **Blizzard** долгожданного **Warcraft III**, но это далеко не единственная заслуживающая внимания новость, хотя, наверное, и самая заметная. Пятого сентября на выставке чувствовалась легко объяснимое напряжение. Во-первых, до самого последнего момента никто не мог поверить, что **Blizzard** делает именно **Warcraft III**. Поговаривали об отмененных некогда **Warcraft Adventures** и каких-то совсем уж маловероятных играх вне серии. Очень забавно переживали сие событие разработчики других компаний, которые безуспешно пытались сделать равнодушный вид, создавая тем самым еще больший ажиотаж. Особенно старались разработчики **Westwood**, которые упоминали **Blizzard** исключительно в негативном отношении. О **Warcraft III** никто не говорил, но то, что «**Diablo II** будет неминуемо убит **Nox`ом**», было известно буквально всем. Уже на следующий день напряжение исчезло, журналисты, получив самую привлекательную сенсацию из всех возможных, успокоились, а на лицах разработчиков появилось выражение облегчения и снисходительные улыбки, которые нам еще неоднократно предстоит вспомнить.





Возможно, **Blizzard** стоит сказать отдельное «спасибо» хотя бы за то, что другие компании изо всех сил старались «не отставать» и удивляли нас ничуть не меньше официального изобретателя жанра **RPS**. Начнем с **Elecronic Arts**, представленной непосредственно на **ECTS** компаниями разработчиками **Maxis** и **Westwood**. У **Maxis** за душой был один-единственный проект, который, впрочем, мог бы стать обладателем приза по номинации «самая амбициозная игра», если бы таковая номинация существовала. Речь, разумеется, идет о **Sims**. Спешу вас заверить, **Maxis** работает в правильном, возможно, единственно правильном в их ситуации направлении. **Sims** достаточно сложно сравнивать с ближайшими его родственниками — японскими Томагочи и **Creatures** от **Mindscape**. Это не симулятор жизни и не конструктор мыльных опер, как считалось ранее. Это все тот же **SimCity** с той лишь разницей, что нам предстоит строить и развивать не города, а отношения между весьма точными моделями людей в игре. Отношения социологические, психологические, духовные и даже физические. Заявление это может шокировать, но факт остается фактом — **Maxis** строит невероятно сложную систему искусственного интеллекта. Возможно, с выходом игры у многих читателей исчезнет вопрос, что в свое время мы увидели в неудобоваримом **Trespasser**. Между тем, **Maxis** делает не поделку для посвященных, а весьма демократичную и в меру простую игру, предназначенную для самых широких кругов пользователей. События развиваются весьма динамично, много легко узнаваемого юмора, и кроме всего прочего, игра лишена конечной цели. Ее невозможно ни пройти, ни изучить до конца. Более основательно о **Sims** нам предстоит поговорить позже.



Что касается **Westwood**, то, надо отдать должное справедливости, разработчикам удалось найти способ заставить журналистов говорить о них столько же, сколько и о **Blizzard**. Начнем с «убийцы **Diablo II**». Не знаю, как насчет «убийства», но то что **Nox** является вполне конкурентоспособным продуктом, лишено всяких сомнений. Собранная специально для **ECTS** демо-версия впечатляет настолько, насколько только может впечатлять демо-версия. Все покоряющая простота, сверхинтерактивность и стандартная ролевая система, лишенная заморочек, которые так легко отпугивают новичков, — это то, что было бы очень сложно не полюбить с первого взгляда. На данный момент в **Nox** вообще нет никаких недостатков, все в нем прекрасно и хорошо. К приятному во всех отношениях «убийце» обещаю вернуться в ближайшее время.

Всем известно, что через какое-то время рынок будет наводнен разнообразнейшими add-on`ами и expansion pack`ами к **Tiberian Sun**. Последовательность **Westwood** в этом смысле — явление столь же обычное, как лондонский туман, которого нам так и не довелось увидеть. Но на **ECTS** был представлен вовсе не очередной «самый лучший набор мис-

сий для многопользовательской игры». И даже не **Tiberian Sun II**, который сам по себе сенсация. А вот что вы скажете о такой штучке, как **Command&Conquer: Renegade**? Помните шестую миссию за **GDI** в ставшем с некоторых пор историей **C&C**? А как вы отнесетесь к тому, чтобы поиграть за того самого бравого коммандоса от первого лица в трехмерном action`е? За образец взяты ставшие с некоторых пор популярными командно-тактические симуляторы а **la Spec-Ops, Rainbow Six** и **Hidden&Dangerous**. Больше всего **Renegade** в данный момент напоминает все же **Spec-Ops** (такой же простой и незамысловатый), но удивляет на самом деле не это. Удивляет то, что **Westwood** очень быстро поняла, что еще один «классический **RTS**» публика не съест даже под трехмерным соусом и даже с этикеткой **C&C**. Удивляет также то, что разработчики не стали упорствовать и легко отошли от родного жанра и концепции. Признаюсь честно, меня покорила именно эта легкость, а вовсе не многообещающий движок и высокая интерактивность игрового процесса. Хотя, конечно, возможность «самолично» пробежаться по родной, узнаваемой с первого взгляда базе или прокатиться на до боли знакомом джипе чрезвычайно привлекательна. Но... дорогие читатели, позвольте вас еще чуть-чуть помучить и отложить детальное рассмотрение будущего хита до следующего номера, поскольку **Blizzard** и **Westwood** были далеко не единственными компаниями на **ECTS**.



Наверное, всякому было бы сложно пройти мимо самого гостеприимного стенда на выставке, который принадлежал **Hasbro Interactive** и **Microprose**. Десяток компьютеров, на каждом — что-то новенькое и очень заманчивое, рядом с каждым — разработчик, который с удовольствием поговорит с вами и расскажет о своей игре все, что вы только захотите узнать. Разве может в этом случае смутить маленькая очередь желающих? Из всех представленных игр нам больше всего понравился **Risk II**, своеобразное переложение настольной глобально-политической игры, и **Majesty**, фэнтезийный симулятор управления средневековым королевством, похожий одновременно на **Seven Kingdoms, Warcraft** и **Heroes of Might and Magic**. Конечно, наибольшее впечатление производит играемая версия **Grand Prix III** от Джеффа Краммонда. Только на **E3`99** разработчики говорили, что они «с некоторых пор работают над игрой», и вот — пожалуйста. Если попробовать подобрать самое короткое определение того, что мы увидели, то, пожалуй, самым точным было бы — очередная часть самого реалистичного симулятора гонок **Formula 1**. Не больше, не меньше. Хотя мне кажется, что этого более чем достаточно.





Очень неоригинально представляла свои проекты **Interplay**. Разработчики не нашли ничего лучшего, чем скопировать свой стенд на **E3**. Каждые полчаса в маленькое подобие кинотеатра загонялась порция журналистов, которым демонстрировались классные клипы-мультики, сопровождаемые мощными звуковыми эффектами и прерываемые глуповатыми комментариями полуобнаженных красавиц на пляже. Более-менее точно оценить увиденное, разумеется, достаточно не просто. В частности о многообещающем **Giants: Citizen of Kabuto** узнать что-то новое было просто невозможно, а **Messiah** так и остался покрыт мраком. Порадовал **Planescape Torment**, у которого есть все реальные шансы стать лучшей **RPG** после **Baldur`s Gate**. Развеселил червяк Джим, который грозится вызвать очередной бум аркадных игр на **PC**. И, наконец, восхитил **MDK2**, в котором сложно было бы не заметить самые положительные изменения со времен нашего последнего разговора о нем. Игра стала еще красивее, еще динамичнее и еще разнообразнее, чем нам представлялось это раньше.



Теперь о том, кто на выставке официально отсутствовал, но, на самом деле, все-таки присутствовал. В маленьком и уютном кинотеатре недалеко от Олимпии **Electronic Arts Sports** представляла линейку спортивных игр 2000. **FIFA 2000, NHL 2000, NBA 2000** и **2000** — традиционное высокое качество плюс дополнительные навороты, которые касаются в основном не самых важных графических деталей и количества опций в менюшках.



Activision в **Royal Garden Hotel** устроила маленький осенний **Activate`99**, и здесь нам следовало бы задержаться. Начнем с **Dark Reign 2**. В принципе, это — классическая стратегия в реальном времени и 3D, яркая и красивая игра, которая вряд ли удивит вас чем-нибудь еще. Много эффектов, можно вращать камеру, можно ее удалять и приближать, можно строить, собирать ресурсы, атаковать и обороняться, и если вам это нравится, то игра точно придется по вкусу. В противном случае ждите волны **RPS**;-). Массу восторгов вызывал великолепный **Vampire: The Redemption**. Все, начиная от закрученной драматической истории и заканчивая сложнейшей ролевой системой, великолепно. Говорят, что чтобы пройти игру, понадобится около 200 часов, величина, согласен, весьма относительная, но дающая некоторые представления о том, с чем мы имеем дело. К **Vampire** вернемся позже и перейдем к **Soldier of Fortune**. Аплодисменты, господа, игра того стоит! Возможно я и не прав, но очень хочется сравнить **Soldier** с **Half-Life**. Большой интерактивный мир, множество **NPC** и переработанный движок **Quake II** — уже этого достаточно, чтобы прочить игре большое будущее, однако это далеко не все. Самой заметной feature в **Soldier** будет жестокость. Жестокость в рамках холодного и объективного реализма. Если вы стреляете террористу в голову, то будьте готовы к тому, что из этой головы вылетят мозги. Если вы попали в плечо, то враг наш соответствующе отскочит в сторону, если — в ногу, то скорее всего упадет. Если вы пускаете очередь из автомата, то террорист будет весьма правдоподобно дергаться, если бросаете гранату, то будьте уверены, что в экран полетят полигонные конечности. Не хочу показаться странным, но это очень прикольно! Как ни странно, нас очень сильно удивил **Quake II** на **PlayStation**. 40 fps, очень хорошая графика, сохраненная динамичность и весьма удобное управление. От версии на **PC** практически ничем не отличается.





К слову о приставках. То, что близится пусть и отложенный запуск **Dreamcast** в Европе, по тому, что происходило на **ECTS**, сказать было нельзя. Нет, на выставке можно было обнаружить и стенд **Gem**, официального дистрибьютора **Sega**, и самые известные хиты, и голубую спиральку на знакомых корпусах, но все это хозяйство было, мягко говоря, слегка запущено. Легко объяснимо и теплое, но все же слегка обыденное отношение публики к немногочисленным **Dreamcast`ам**. В **Virtua Fighter 3** не играл практически никто, некоторым успехом пользовалась **Sega Rally 2**, перманентная очередь наблюдалась у **Ready to Rumble** (кстати, действительно стоящая вещь) и большая толпа собралась у **Soul Calibur**, чему можно найти множество объяснений. В общем, ни о каком ажиотаже речи быть не может. На стенде **Nintendo** народу было много. Огорчало лишь то, что компания практически не обновила демонстрируемые проекты со времен **E3`99**. Могу лишь в очередной раз подтвердить, что **Perfect Dark** действительно очень крут, а **Donkey Kong 64** очень весел и красив, хоть и сильно похож на **Banjo-Kazooie**. Уверен также, что многим придется по вкусу экстраординарная стрелялка **Jet Force Gemini**.

Самым стильным и одним из самых больших на **ECTS** был стенд **Sony**. Гигантское количество приставок и телевизоров также производило впечатление. Было представлено 16 новых игр на **PlayStation**. Многим они могут показаться знакомыми. Часть стенда, носившая гордое название «Проблеск Будущего», была посвящена **PlayStation 2**, или, как его называют в настоящий момент в официальных кругах, **PlayStation Next Generation**. «Проблеск» представлял собой набор технологических демок, которые крутились на нескольких десятках экранов и были нами уже давным-давно изучены. В общем, ничего нового. Множество новостей нам удалось узнать только на пресс-конференции **Sony**, которая проходила после закрытия выставки. И об этом мы еще поговорим.





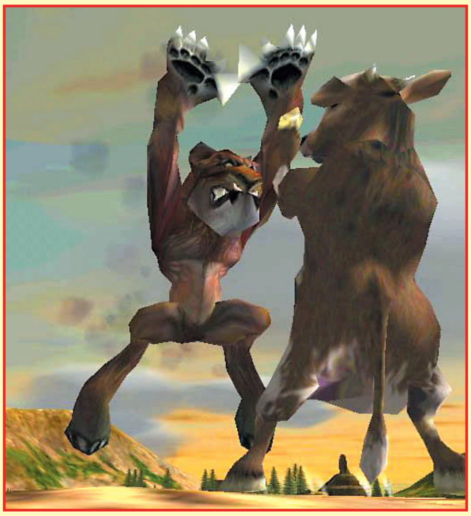
Таков был **ECTS`99**. Если вы спросите о самых ярких впечатлениях у очевидцев, то после **Warcraft III** вам обязательно расскажут о жуткой, необычной для сентября жаре. О тумане под прозрачным куполом Олимпии. Об обезумевших от жары, кофе и сенсаций журналистах, которые к концу рабочего дня мирно лежали на полу. О кришнаитах, которые с дикими воплями бегали по **ECTS** и раздавали пресс-релизы. О гигантской и шумной толпе около бара, в котором угощала **Empire Interactive**. Ну, и об играх, конечно. Собственно, о них вы можете прочитать и чуть дальше. Информация из первых рук, между прочим.

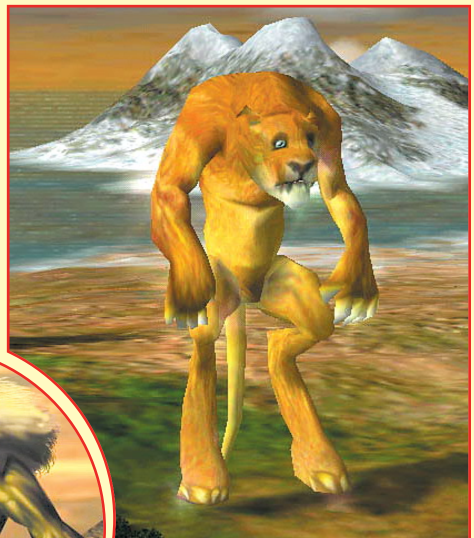
Платформа: PC
Жанр: черно-белый
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Lionhead Studios
Онлайн: www.lionhead.co.uk/shocked/bw.html
Дата выхода: I кварталу 2000 года)

BLACK&WHITE









Дмитрий Эстрин

Не знаю, как вам, а мне нравится название игры. Очень оно правильное и красивое. Между прочим, придумать хорошее название, чтобы оно отражало суть игрового процесса, было коротким, звучным и запоминающимся, очень сложно. В этом смысле изящное Black&White покоряет с первого взгляда. Точнее, с первых звуков. В названии есть все: вселенский антагонизм добра и зла, древняя философия инь и янь, противостояние земли и неба и прочая, и прочая... И игра, кстати, тоже такая. Как название.

Как такового на E3`99 стенда Lionhead Studios не было. Разумеется, не было его и на ECTS`99. Причины можно называть разные, но, по-моему, все чрезвычайно просто: зачем поджариваться в Олимпии, попутно отбиваясь от толп полусумасшедших фанатов, когда можно демонстрировать игру своим друзьям в прохладном отеле Hilton неподалеку? Так что нам повезло вдвойне. Если сформулировать наши впечатления от игры в двух словах, то эти два слова по мистическому стечению обстоятельств окажутся междометиями. Собственно, про игру сказать нечего. Ну или почти нечего. Самое главное, что теперь















глупый вопрос, «а когда выйдет», исчез навсегда. Такой игре вовсе не нужно выходить? Зачем? И куда? **Black&White** уже успели назвать самой лучшей игрой в мире, которая когда-либо была создана (хотя как раз эта создана еще не была), что, спрашивается, еще нужно разработчику игры? Так что, дорогие читатели, даже и не мечтайте о Black&White, поскольку это миф, сотворенный знаменитым мистификатором Питером Молине. Миф, хоть и не реальный, но очень красивый и безумно интересный. Можете ознакомиться с ним ниже, а об игре забудьте...

Был такой райский уголок под названием Эден. Где он был, неизвестно, но достоверно известно, что был. Там все было хорошо и даже очень. Жили там маленькие и смешные человечки типа нас с вами, но, в отличие от нас, никаких бед не знали. Однажды к ним прилетели большие человечки, которых звали боги. Боги эти были знакомы с магией и весьма охотно ею баловались. Конечно, все было далеко не так просто, и чтобы кастануть самое простенькое заклинание, требовалась энергия. Энергия, которую вырабатывали своей верой в богов маленькие человечки, аборигены Эдена. Боги поступили соответствующе. То есть активно вмешались в жизнь человечков, наплодили добрых и злых монстров, устроили внесезонные снегопады и ураганы, короче, начали активно веселиться. Соответственно, аборигены возвели храмы, начали в них молиться и приносить разнообразные жертвы. В общем, так все и началось.

Нам предлагается побыть в роли бога, который воспитывает свое чудовище и издевается над человечками. Занятие это чрезвычайно, невероятно увлекательное. Кроме всего прочего, еще и достаточно простое. Во-первых, можно делать что угодно. Во-вторых, можно вообще ничего не делать. Проиграть невозможно, равно как и невозможно выиг-





рать. Центральное место в игре занимает воспитываемое вами чудовище. Именно на его внешности и поведении отражается реальный результат вашей игры. Как это происходит, я не знаю, не предполагаю и предполагать не могу. Понятно, что это сложнейшая модель искусственного интеллекта, но каков механизм работы этого интеллекта? Понятно, что это суперкрутой движок, но откуда такое практически бесконечное разнообразие анимации для монстров? Только не надо вспоминать Тамаготчи, Creatures, Sims и прочее — все это совсем другое. Точнее, **Black&White** другой. Причем, принципиально.



Что можно делать со своим воспитанником? На самом деле, все что угодно. Можно, например, регулярно стучать по его тыкве, когда он пытается сожрать несчастного аборигена. Тогда в скором времени чудовище поймет, что сие вам не нравится, и сделает вывод, что жрать беззащитных человечков нехорошо. Если монстр упрям, то он будет стараться, чтобы вы не заметили его проступка, и продолжит разнообразить свое меню человечиной. Если монстр туп, то он вообще ничего не поймет и будет воспринимать регулярные побои как данность. Если монстр злой, то, будьте уверены, он будет злиться. Результат ваших действий, успешных или неуспешных, со временем зафиксируется в фигуре чудовища, на его морде и в его поведении. Это как бы один из эпизодов жизни в Эдене. Подобных эпизодов будет великое множество. Возможно даже, бесконечное множество, поскольку мир, в котором мы оказываемся, абсолютно интерактивен, то есть количество возможных действий чудовища практически ничем не ограничено.



Конечно, искусственный интеллект есть не только у вашего воспитанника, но и у тех самых человечков, которые сталкиваются со сверхъестественными силами. Он, конечно, несколько проще, но, в конце концов, на то они и человечки. Собственно, с ними вы также можете делать что угодно. Только не забывайте, что за вашими действиями может наблюдать монстр, у которого может быть развит инстинкт подражания. А если он умный, то сможет и проанализировать то, что произошло. Результат не замедлит показаться.

В дополнение ко всему прочему, разработчики Lionhead Studios предлагают нам революционный интерфейс. Никакой клавиатуры, никаких панелек на экране, только мышь. Представьте себе, все разнообразие действий скрывается в том, КАК вы двигаете мышкой. Толкните курсором (пардон, рукой) монстра, и он упадет. Нарисуйте на экране круг, и на деревню обрушится fireball. Нарисуйте молнию, и несчастный человечек получит мощный разряд. Вы САМИ кастуете заклинания. На коврике для мыши. Это звучит парадоксом, но таков мир, сотворенный Молине и Lionhead Studios.



Графика... Ну, игровой гений на то и гений, чтобы у него в игре все, от начала и до конца, было революционно. Да, графика революционна. Нигде никогда ничего подобного не было. Нам была продемонстрирована новинка — стереоочки для **B&W** и соответствующий графический режим. Впечатления, на самом деле, достаточно простые: когда эти очки одеваешь и смотришь на экран, ничего сверхъестественного не ощущаешь. Когда их снимаешь, весь реальный мир представляется плоским, двухмерным, черно-белым и чересчур примитивным. В остальном все должно быть вам известно. Гигантская территория. Огромное количество необычайно хорошо детализованных объектов. Очень большой масштаб масштабирования. На яблоке, лежащем на бочке, можно разглядеть зеленого червяка. Можно подняться на такую высоту, чтобы весь мир был размером с только что увиденное яблоко. Уверен, что рано или поздно в будущем в играх графика будет значительно лучше. Но то, что технологии B&W мы будем вспоминать еще очень-очень долго, лишено всяких сомнений.

Чтобы понять, что значит все вышесказанное, нужно забыть все игры, которые вы видели до сих пор. Возможно, стоит забыть вообще все. Проект Питера Молине — это сверхсложный эксперимент, это компьютерная модель мира, лишенная каких бы то ни было условностей. И этот мир в наших руках. Монстр, которого нам надлежит воспитывать, всего лишь более-менее четкое отражение наших действий. Впрочем, сам Питер называет его своеобразным «психологическим тестом», поскольку внешность и поведение гиганта — это очень точное отражение вашей истинной личности. О существовании которой вы, возможно, до сих пор не догадывались. В свое время мы говорили об играх, в которых нужно не столько действовать, сколько наблюдать. **Black&White** — это не просто шаг вперед в этом направлении, а гигантский скачок, как бы ни звучало это банально. Да, кстати, я почти на все сто процентов уверен, что игра в начале 2000 года не выйдет. Очень хотелось бы ошибаться, но у меня есть некоторые основания, чтобы думать так. Игра слишком хороша, выйти столь рано она просто не может. Все равно к ней еще долгое время придется привыкать. И видеть потом реальный мир в черно-белых цветах.

СИ ECTS



TONY HAWK`S PRO SKATEBOARDING





Платформа: PS
Жанр: симулятор
Издатель: Activision
Разработчик: Neversoft
Онлайн: www.activision.com
Дата выхода: осень 1999

Ни для кого не является секретом тот факт, что европейская выставка ECTS за последние несколько лет превратилась чуть ли не в персональную выставку достижений компании Sony, которая год за годом имеет на ней самый лучший стенд и которая проводит там самую крупную презентацию, постоянно перерастающую в дикую пьянку. Ну и, заодно, на ее стенде посетители могут познакомиться с кое-какими играми, большинство из которых, к сожалению, постоянно остаются в тени различных банкетов и презентаций.

Борис Романов

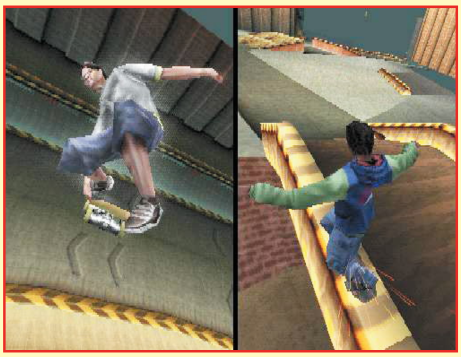
Так вот, на одной из таких презентаций нашим корреспондентам выдали демо-диск, снабженный демоверсиями различных проектов для PlayStation, ради премьеры которых, собственно говоря, вся выставка и устраивалась (шутка). И вот на нем, среди груды откровенного барахла, типа скучного Spyro 2, невразумительного Wipeout 3 и откровенно халтурного Crash Team Racing, мы с удивлением смогли обнаружить что-то поистине ценное. И этим что-то стал новый проект команды разработчиков Neversoft, засветившейся своей стрелялкой Apocalypse в модном нынче жанре «симулятора» скейтбординга. Итак, встречайте нового героя — самую крутую игру этого сезона для PlayStation, получившую название **Tony Hawk`s Pro Skateboarding**.

Честно говоря, мы такого от Activision не ждали. Более того, до последнего момента мы даже отказывались верить тем людям, которые, успев познакомиться с **Tony Hawk`s Pro Skateboarding**, расписывали ее как нечто шедевральное и способное заткнуть за пояс аналогичные продукты в этом жанре от самих Nintendo (1080 Snowboarding) и Sega (Top Skater). И хотя «заткнуть за пояс» этих монстров у Neversoft`а вряд ли получится, встать с ними в один ряд им уже сегодня удалось с поразительной легкостью.



Так что же такого интересного мы смогли найти в данном с виду непримечательном проекте? Gameplay, gameplay и еще раз gameplay. Помните такие слова? Вот и мы с удивлением их вспомнили в контексте PlayStation (и это уже не шутка).

Итак весь мир **Tony Hawk`s Pro Skateboarding** представляет собой реализацию всех мечтаний поклонников скейтбординга. В нем вы можете прокатиться везде и на всем что можно, и каждая деталь заднего плана может быть использована для совершения трюков. Всего в игре будет присутствовать более 10 «трасс», состоящих из различных секций, знакомых каждому скейтбордисту. Все эти трассы нелинейны и имеют кучу ответвлений и секретных участков.





Но самым главным достижением Neversoft можно по праву назвать разработанную ими и примененную в данной игре систему управления персонажем и исполнения трюков. Эта система одновременно проста, чтобы не вызвать у игроков проблем с погружением в игру, и одновременно глубока, чтобы быстро этому игроку не надоесть. Трюков в игре очень много и все они могут быть объединены, при удачном стечении обстоятельств и наличия у играющего определенного опыта, в более длинные и впечатляющие комбы. Кстати говоря, от умения выполнять более сложные трюки в **Tony Hawk`s Pro Skateboarding** зависит очень и очень многое. Так, скажем, без этого умения вы не сможете попасть на некоторые тайные участки трасс, на которых будут расположены различные бонусы.

Теперь поговорим о графике. С первого взгляда она не кажется такой уж революционнной. Однако стоит приглядеться, а, самое главное, поиграть, и вы увидите насколько качественным является разработанный Neversoft «движок», который одновременно является и быстрым, и лишенным практически всех знаменитых PlayStation`овских глюков. Иными словами, общее впечатление он производит довольно солидное. То же самое можно сказать и про анимацию персонажей, которой может позавидовать практически любой приличный разработчик игр для 32-битной соньки.

Одним словом, уже очень скоро нас ждет по-настоящему хитовая и качественная игрушка от Activision, демка которой настолько нам понравилась, что даже ненадолго смогла оторвать нас от игры на новеньком Dreamcast`е. А это, надо сказать, за последнее время удавалось сделать далеко не каждой игре.

СИ ECTS

Платформа: PC
Жанр: RPS
Издатель: Havas Interactive
Разработчик: Blizzard
Онлайн: www.blizzard.com/war3
Дата выхода: IV квартал 2000 года

WARCRAFT III



Х

Дмитрий Эстрин

То, что Blizzard разрабатывает Warcraft III, в принципе, было известно сравнительно давно. И не столько из официальных источников и неофициальных слухов, сколько из простейших логических рассуждений. Blizzard просто нечего больше делать. Не думаю, что колебания между Starcraft II и Warcraft III были долгими. Возвращение к старой серии было настолько очевидным, что в самый последний момент многие перестали в него верить. Основной аргумент: «Не может все быть настолько просто...». Вспоминали безвременно погибшие Warcraft Adventures, туманные полунамеки разработчиков и какие-то совсем уж маловероятные факты. Пятого сентября сего года всякие сомнения исчезли: Blizzard анонсировала Warctaft III. А заодно объявила себя изобретателем нового жанра RPS.

Пресс-конференцию, которую проводил продюсер и главный дизайнер проекта Роб Пардо (Rob Pardo), впоследствии назвали центральным событием ECTS. Не знаю, насколько справедливо такое определение, однако ажиотажа было достаточно. На данный момент к **Warcraft III** мы относимся чрезвычайно осторожно, поскольку реальных поводов для дикого восторга на самом деле немного, а для Blizzard этот проект является переломным во всех отношениях.

Самым важным следует считать заявление Роба Пардо о том, что **Warcraft III** не будет стратегией в реальном времени. И важно это, кстати, не только для разрабатываемой игры, но и для всех остальных разработчиков. В ближайшее время мода на RTS должна закончиться и, спустя некоторое время, будет считаться дурным вкусом. **Warcraft III** будет RPS — role-playing strategy. Игровые жанры — вещь весьма условная, но в данном случае следует признать, что Blizzard очень точно и своевременно почувствовала изменившиеся настроения публики. Итак, ушло в прошлое строительство, развитие баз и сбор ресурсов. Ушли в прошлое гигантские армии и простейшие тактические приемы. На смену им приходит ролевая система, сложная тактическая модель и трехмерность. Нам предстоит управлять всего несколькими юнитами... Хотя, наверное, слово «юнит» в данном случае не вполне корректно, скорее, следует говорить — «несколькими персонажами». Потеря хотя бы одного из них может фатальным образом отразиться на игровом процессе. Именно поэтому нам предлагаются более широкие возможности относительно управления пресловутыми персонажами. Соответственно, нам будет предложен большой выбор тактических приемов, среди которых весьма важным будет считаться использование магических средств.













Вместо двух привычных рас предоставляется целых шесть новых, причем весьма необычных. В королевство Азерот вторглись орды жутких существ из параллельного измерения. Монстры из Горящего Легиона свалились с неба прямо на головы ничего не подозревающих орков и людей. Отношения, разумеется, обостряются и обретают новый смысл. Впрочем, двусмысленность всегда была характерна для ролевых игр. О трех остальных расах пока ничего не сообщается.

Конечно, производит некоторое впечатление трехмерный движок. Точнее, не сам движок (на самом деле, он какими-то особыми свойствами на данный момент не обладает), а судьбоносное решение Blizzard, которая впервые занимается 3D. Хотя еще некоторое время назад некоторые фанатики утверждали, что таким корифеям трехмерность вообще не нужна. И все же blizzard не осталась в стороне от общего процесса — это приходится признать. Все, включая поверхность, персонажи и объекты, в Warcraft III собрано из полигонов. Для движений персонажей используется скелетная анимация, монстры, в принципе, ведут себя вполне естественно, хотя пока слегка однообразно. Blizzard же обещает, что это будет исправлено. Теперь несколько слов о больном, о камере. Она будет неуправляема и неинтеллектуальна. Точнее, она будет статична. Роб Пардо утверждает, что это был наилучший выход из положения, и мы, в общем, склонны с ним согласиться. Было бы значительно хуже, если бы разработчики попробовали снабдить ее интеллектом (это можно было бы заранее засчитать как неудавшаяся попытка) или, что совсем плохо, повесили управление камерой на плечи игрока. Свобода свободой, но когда она мешает играть, от нее очень хочется избавиться, так что, наверное, все сделано правильно.

И вновь вернемся к концепции. Хочу обрадовать приунывших стратегов — тактическое планирование в игре будет все же доминировать. Но только вместо микроменеджмента и сбора ресурсов появится множество вполне живых персонажей, а не статичных юнитов, NPC, вполне интерактивный мир и, разумеется, квесты вместо надоевших миссий. Совершенно особое значение приобретут герои. В принципе, чтобы понять их функции, достаточно вспомнить такую штучку, как Heroes of Might and Magic. То есть без героев в Warcraft III будет невозможно управлять персонажами, кастовать магические заклинания и даже просто передвигаться. Естественно, у каждого из них можно будет развивать индивидуальные характеристики. К слову сказать, эти самые индивидуальные характеристики будут вообще у каждого персонажа.

Останется и некоторый минимум хозяйствования. С самого начала у игрока будет существующая база, состоящая из нескольких строений, в которых можно тренировать новые существа. Но эти строения нельзя будет возвести самому. Их можно только совершенствовать. Если вам этого покажется мало, то вы вольны оправить свои войска на захват новых городов, деревень или лагерей. Если повезет, то вы можете стать обладателем новых типов юнитов. То есть персонажей. В процессе путешествия вы можете встретиться с NPC и получить от них квесты. Впрочем, NPC могут предоставить и дополнительную полезную информацию. Кроме того, по всему миру разбросаны магические артефакты, захватив которые, можно получить в свое распоряжение дополнительные заклинания или повысить уровень той или иной характеристики у обычных персонажей или героев.

Между прочим, останутся даже ресурсы. Точнее, один-единственный ресурс — золото. Впрочем, согласно ролевой традиции, его не придется выкачивать из шахт. Золото мы будем получать только после завоевания городов, выполнения квестов и «ограбления» беззащитных монстров. Можно будет захватывать особые строения, которые автоматически добывают единственный игровой ресурс. Проще говоря, нам не нужно будет специально заниматься добычей золота. В процессе прохождения игры независимо от того, как мы играем, оно будет появляться само.

Blizzard хочет ограничить количество персонажей, участвующих в битве. То есть, в принципе, их число будет ограничено лишь только в сражениях. Напрашивается соответствующий вывод об игровом балансе.

Что можно сказать в итоге? Я ни на секунду не сомневаюсь, что Warcraft III окажется хитом. Я также абсолютно уверен в том, что это будет действительно хорошая игра. Вопрос в том лишь, насколько. И что будет потом. Независимые источники утверждают, что Blizzard в настоящий момент в кризисе. Так это или нет — тема для отдельного разговора, но Warcraft III — это действительно переходный проект для компании. Дай Бог, чтобы он был удачным.

СИECTS

RPS—КТО ЕГО ПРИДУМАЛ?

Название жанра в его настоящем виде придумала все же Blizzard. Название, как ни крути, чрезвычайно простое, лаконично и точное. Хорошо сокращается. Звучная аббревиатура. Остается удивляться, почему оно появилось только сейчас. Если же говорить о жанре как таковом, если говорить о концепции, то на ум немедленно приходят «Аллоды 3D». Это действительно трехмерная role-playing strategy, которая была анонсирована задолго до анонса Warcraft III. Полагаю, что не только Nival считает себя первооткрывателем жанра, уверен, что есть еще десяток «обиженных» компаний-разработчиков, готовых оспорить первенство Blizzard. Но... так уж получилось...

Платформа: PC
Жанр: 3D-RTS
Издатель: Activision
Разработчик: Pandemic Studios
Онлайн: http:// www.pandemicstudios.com
Дата выхода: осень 1999

DARK REIGN 2



Вероятно, нет ни одного любителя игр, посвященных стратегиям в реальном времени, который не снял бы шляпу или то, что обычно носит на черепной коробке, при упоминании имени Dark Reign. Эта игра вышла несколько лет назад из-под компиляторов программистов компании Auran, расположившейся на родине кенгуру и коал. И пусть она не стала новым словом в жанре RTS, но зато смогла продемонстрировать всему прогрессивному человечеству, что и на краю земли могут создавать действительно качественные стратегии. После этого разработчики Dark Reign переехали из родной Австралии в страну загнивающего капитализма и уже там начали работу над второй частью игры...

Вячеслав Назаров

СЛИЯНИЕ И ПОЧКОВАНИЕ

Разумеется, горячие австралийские парни отправились за океан отнюдь не с бухты-барахты. Зазывалы Activision переманили доверчивых дизайнеров-программистов в свой стан, и компания уже собиралась объявить о себе, как о разработчике грядущего шедевра, но гордые потомки покорителей кенгуру внезапно заболели сепаратизмом. Они назвали себя Pandemic Studios и, переехав в соседний домик, самостоятельно продолжили работу над **Dark Reign 2.** Однако деньги у ребят скоро закончились, а без пива и чипсов какое может быть компьютерное творчество? Но фортуна была к ним благосклонна и не стала поворачиваться широким и мягким местом. Благодаря усилиям этой капризной девушки Pandemic Studios и Activision подписали соглашение о долгосрочном сотрудничестве. Австралийцы вновь получили финансирование и, закупив необходимые расходные материалы производства лучших пивных заводиков, с энтузиазмом взялись за приостановленную работу да так рьяно, что до выхода **Dark Reign 2** остаются считанные дни.

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

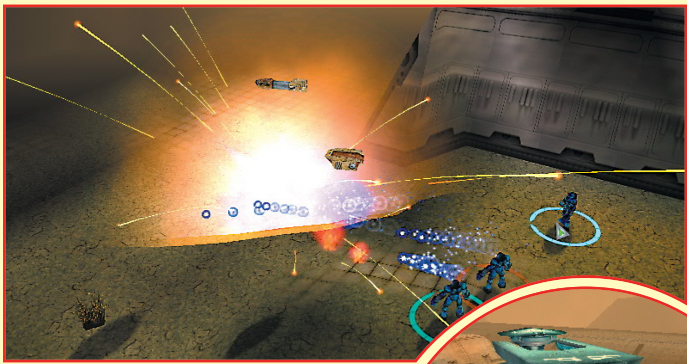
Dark Reign была типичной научно-фантастической игрой, действие которой разворачивалось в далеком будущем и даже не на Земле, а на планетах, затерянных в далеких созвездиях и туманностях. В основу сюжета легло противостояние Империи (Imperium), пытающейся подчинить себе все и вся во Вселенной, и Вахтеров Свободы (Freedom Guard), бунтующих против такого тоталитаризма.

С точки зрения сценария **Dark Reign 2** является не продолжением, а вступлением к первой части игры. Одни события будут протекать на Земле, другие — на планетах, которые только-только начинают стонать от тяжелой поступи колонизаторов. На этот раз игроки окажутся в центре конфликта между JDA (Jovian Detention Authority) — полицейской организацией, состоящей из потомков дяди Степы-милиционера, и Бродягами — кастой неприкасаемых. Дело в том, что в 2506 году человеческое общество окончательно раскололось. Средний класс окончательно вымер, оставив планету Элите, живущей в мегаполисах и других не менее благоустроенных местах, и Неприкасаемым, вынужденным ютиться на свалках радиоактивных отходов. Конечно, в последних росло и крепло чувство классовой ненависти к гнилой интеллигенции, что вылилось в кровопролитную бойню, которая спустя сотни лет и привела к межпланетной войне между Империей и Вахтерами...

ТРИ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ДВА

Главным отличием **Dark Reign 2** от своего прародителя является переход к полной трехмерности происходящего. При этом виртуальная камера будет полностью подвластна игроку, который сможет созерцать боевые действия









под любым углом. При этом разработчики уверяют, что новая игра «является шагом вперед в жанре 3D-RTS». В этом их убеждает то, что **Dark Reign 2** станет первой игрой, в которой с идеальной точностью соотносятся масштабы всех объектов. Таким образом, размеры пеших бойцов меньше размеров танка, а габариты последнего существенно уступают габаритам здания планетарного морга. Один этот факт уже вносит существенные изменения и в стратегию боев. Теперь лишь опытный самоубийца отправится во главе отряда отважных саперов, вооруженных лопатами, супротив большого и толстого танка, поскольку один вид стального чудовища будет внушать благоговейный трепет.

Другим преимуществом трехмерности **Dark Reign 2** стало полноценное использование элементов ландшафта в боевых действиях. Если меткий снайпер умудрится взорвать танк, гордо стоящий на вершине холма, то, возможно, что обугленная тушка железного монстра, рухнув на стоящую внизу колонну мирных автоматчиков в беретах, весело скача по кочкам передавит большинство бойцов. Подобные казусы будут происходить в игре на каждом шагу, поскольку разработчики воссоздали в мире **Dark Reign 2** реальную физическую модель.

Графический движок игры использует систему мультиразрешения, что позволяет воссоздавать очень симпатичные объекты в полностью трехмерном мире. Данная система обеспечивает неземную красоту объектов, изменяя количество полигонов моделей в зависимости от их удаленности. Таким образом, солдатик, топающий в самоволку, в самом начале своего путешествия будет представлять собой модельку, состоящую из нескольких тысяч полигонов. По мере удаления от места расположения части их число постепенно сокращается, и в итоге бравый вояка, помахавший нам рукой перед тем как скрыться за дальним холмом, окажется моделью, в которой можно насчитать лишь пару сотен полигонов. Но вся прелесть заключается в том, что и вблизи, и в отдалении он выглядит чрезвычайно симпатично. Однако в игре все же существует ограничение на количество юнитов, которые смогут одновременно принимать участие в соревнованиях по выживанию в экстремальных условиях. Разработчики пока не называют точных цифр, но, судя по всему, это число колеблется в районе 100.

ЦАРИЦА ПОЛЕЙ, НО НЕ КУКУРУЗА

Dark Reign 2 станет игрой, в которой особое внимание будет уделяться не технике, а живой силе. По словам одного из разработчиков, они хотели «вспомнить старый добрый Command & Conquer и сделать пехотинцев по-настоящему мощными воинами, с которыми можно брать города». Однако не забыты и механические средства уничтожения противника. Создатели **Dark Reign 2** планируют значительно увеличить число воздушных боевых машин, водоплавающих агрегатов и даже подводных лодок, не забывая при этом об их сбалансированности. Для облегчения руководством будущими армадами в игре появится возможность их объединения в отряды, которые можно будет в любой момент расформировать или, при необходимости, созвать вновь. В совокупности с системой «путевых точек», которая впервые появилась в **Dark Reign** и позволила строить самые замысловатые маршруты для патрулирования, это нововведение позволит создавать мощнейшие оборонительные системы, в которые не сможет проникнуть ни одна вражеская личность.

В **Dark Reign 2** разработчики обещают значительно улучшить AI подвластных игрокам бойцов, которые отныне будут четко выполнять поставленные перед ними задачи. Что касается противников, то они станут намного более подкованными в теории и практике ведения боевых действий, что было достигнуто благодаря их тренировке в лагерях для компьютерных злодеев.

ДЕНЬ/НОЧЬ

Наконец-то в игре проявится реальное влияние смены дня и ночи на весь игровой процесс. Некоторые бойцы лучше сражаются в темное время суток, некоторые панически боятся темноты и отказываются выходить из казарм после захода Солнца. Даже то, какие объекты вы сможете возводить в данный момент, будет зависеть от времени суток. Таким образом, игрокам придется постоянно смотреть на часы, пытаясь успеть закончить все свои дела до наступления сумерек или, наоборот, до того как прокавакает первый петух.

ТЕМНАЯ ВЛАСТЬ

До того как мы сможем почувствовать себя темными правителями целых миров остается не так уж много времени. Да и Новый год не за горами — пора выбирать себе стратегический подарок. После прошедшей выставки ECTS уже ясно, что проект **Dark Reign 2** является весьма неплохим кандидатом на эту роль. По крайней мере приверженцы классических RTS, мечтающие о новой игре в своей коллекции, не будут разочарованы. Впрочем, как и все остальное прогрессивное человечество...

СИ ECTS











HOSTILE WATERS

Платформа: PC
Жанр: 3D-action/strategy
Издатель: Rage Software
Разработчик: Rage Software
Онлайн: http://www.rage.co.uk
Дата выхода: III квартал 1999



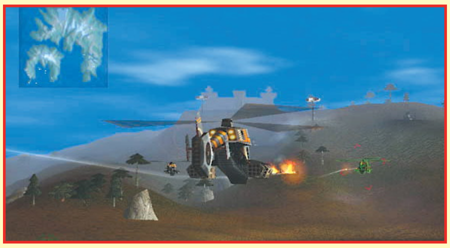


Главной целью Hostile Waters является полное уничтожение врагов на всей территории планеты. Дабы не перегружать мыслительные органы игроков, других глобальных задач перед ними не ставится», — торжественно объявил главный дизайнер игры Джулиан Виддоус.

Вячеслав **Назаров**

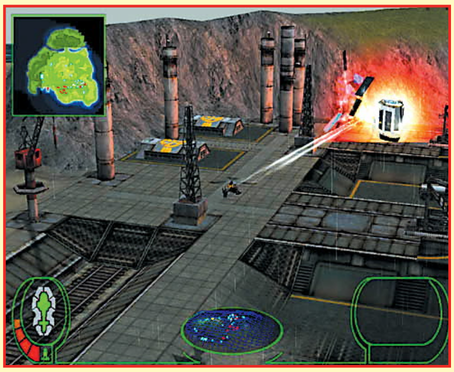
Что делает нормальная фирма разработчик/издатель после выпуска успешной игры? Нет, уже после того, как всем коллективом отметит продажу миллионного экземпляра шедевра ударным запоем. И даже после того, как в полном составе пройдет курс лечения от алкогольной зависимости. Правильно, примется за создание продолжения. По крайней мере, именно этого все ожидали от Rage Software после оглушительного успеха их замечательного 3D action-shooter`a Incoming. Какого же было изумление игровой общественности, когда выяснилось, что новая игра, создаваемая на движке Incoming, не только не будет названа Incoming 2, но и вообще станет совершенно независимым проектом: **Hostile Waters** окажется любопытным сочетанием 3D-action и RTS, обеспечивающим оригинальный игровой процесс.

Пока еще рано говорить о сюжете игры, так как он старательно оберегается яростными разработчиками от чужих глазных яблок и ушных раковин. Зато мы смогли получить информацию, что к работе над **Hostile Waters** привлечен «профессиональный писатель». По словам господина Джулиана Виддоуса, фирма решила не экономить силы и весьма финансовые ресурсы на сюжетной линии, дабы создать «игру с непревзойденным уровнем детализации истории, заставляющей полностью поверить в реальность происходящего на экране монитора».




Как уже было сказано, **Hostile Waters** создается на движке Incoming, который, однако, подвергся некоторой доработке. В результате игра выглядит просто великолепно даже на скриншотах, а то, что мы увидим в финальном релизе, обещает стать откровением для всех ценителей прекрасного. На благо этой благородной миссии станут трудиться самые разнообразные эффекты, среди которых и туманы, и цветное динамическое освещение, и дым, и, конечно, великолепные взрывы и прочие катаклизмы, неизбежно возникающие во время леталок на выживание. Предметом особой гордости разработчиков стала технология, позволившая Rage Software удалять соединения полигонов моделей, создавая объекты поистине волшебной красоты. Стоит отметить, что в Hostile Waters абсолютно все, начиная с разнообразных растений и прочей неодушевленной природы, продолжая взрывами и не заканчивая водой, является полностью полигональным. Но еще более порадовать игроков обещает тот факт, что во всем этом великолепии создатели игры не забыли и о физической модели, которая, по их же собственным словам, «приближается к совершенству» (хотя я бы предпочел далекую от этого земную физику).



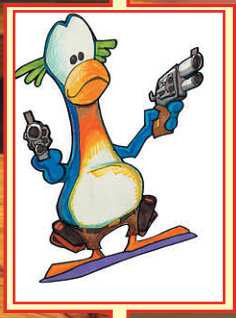
Hostile Waters существенно отличается от своих ближайших родственников Uprising и Battlezone не только графикой, но самим игровым процессом. Действия в игре будут разворачиваться в синем море-океане, а если быть более точным, то в не менее голубом небе над оным. Во время кровопролитных баталий во время 20 миссий бойцы смогут управлять любой из машин смерти (коих в игре 12 видов), подчиняющихся им. Но для того чтобы одержать победу над супостатами, недостаточно резво скакать из одного боевого корабля на другой и до упора жать гашетку пулемета. Игрокам придется уделять самое пристальное внимание стратегической стороне этой великой войны. Параллельно с отстрелом нежелательных вражеских элементов будущие воздушные асы должны будут тщательнейшим образом изучать карты районов боевых действий, создавать целые армии и вооружать их по последнему писку техники, организовывать отряды быстрого реагирования и талантливо руководить ими, лишая противников последнего шанса на реабилитацию.

Hostile Waters, безусловно, обладает огромным потенциалом. Выделяясь на общем фоне изумительной графикой и, будем надеяться, захватывающим игровым процессом, игра, безусловно, привлечет к себе как поклонников стремительных action`ов, так и любителей серьезных стратегий. Впрочем, она наверняка не пройдет мимо ни одного ценителя хороших игр.

СИECTS

Платформа: PC, Dreamcast, PlayStation2
Жанр: мультяшный шутер
Издатель: Acclaim
Разработчик: Bizarre Creations
Онлайн: www.bizarrecreations.com
Дата выхода: зима 2000

FURBALLS


Сергей Овчинников

Не спадающая мода на дикие игры, безумные идеи и сваливающие с ног концепции порождают соответствующее предложение. Все больше и больше разработчиков, привлеченных потенциальной возможностью создания суперхита малой кровью, запускают проекты, мягко говоря, не вписывающиеся в привычные рамки жанровой классификации. Пришло наконец-таки время и для популярной английской студии Bizarre Creations (известной, к примеру, работой над F1`97 для Psygnosis или суперпроектом Metropolis Street Racer для Sega на Dreamcast) оправдать свое необычное название. В ее новой игре, получившей название Furballs, все, буквально все сделано не так, как принято в порядочных девелоперских коллективах.

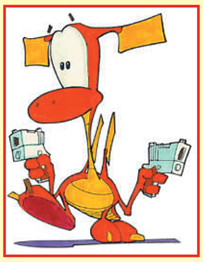



Маленькие меховые шарики — словосочетание, с которым меньше всего ассоциируется насилие и которое, несмотря на это, частенько используется различными деятелями искусств именно в целях совместить несовместимое и заставить маленьких симпатичных существ вырезать провинциальные американские города и наводить ужас на население. Пусть до гремлинов **Furballs** и далеко, направление, избранное дизайнерами из Bizarre Creations, совершенно безошибочно. В новой игре смешные маленькие пушистые друзья будут носиться до долинам и по взгорьям с гигантскими пулеметами, базуками и прочими пушками, разнося в клочья десятки и сотни вражеских отрядов. Все это лишь потому, что миролюбивых тварей обидел злой генерал, которого они буквально пару месяцев назад насильно отправили на пенсию. Так вот, злодей вернулся и похитил их семьи, в результате чего зверькам пришлось взяться за оружие...

По утверждению разработчиков, **Furballs** — это трехмерный платформенный шутер в лучших традициях Quake и Banjo-Kazooie. Насколько близко это определение к действительности, сказать сложно.




Все-таки никому еще не удавалось создать подобную игру, одновременно прикольную и обладающую солидным игровым процессом и сбалансированностью. Тем не менее, Bizarre вместе со своим новым партнером издателем Acclaim, собаку съевшим на всевозможных экранизациях комиксов, мультсериалов и третьесортных кинопроизведений, полагает, что на этот раз успеха не избежать. Интернациональная команда, состоящая из собачек, медвежат, лисят, котят, пингвинчиков, даже дракончиков и прочих одичавших домашних животных, гуляет по полностью трехмерным (и очень большим) мирам, уничтожая врагов, разгадывая несложные головоломки и действуя сообща для того, чтобы преодолевать различные препятствия. Каждый из зверьков владеет какой-нибудь уникальной способностью, вполне очевидно следующей из его природных способностей. Кенгуру может высоко прыгать, собака — кусаться, кошка — лазать по деревьям, ну и так далее. Созданный специально для **Furballs** движок позволяет дизайнерам из Bizarre генерировать достаточно крупные и объемные пространства, и хотя детализация объектов оставляет желать лучшего (что, впрочем, легко объясняется желанием создать мир с сумасшедшинкой), игра выглядит весьма забавно. Пусть пока она была продемонстрирована лишь в версии на Dreamcast, у нас есть все основания полагать, что перевод ее на PC и даже (только бы не сглазить) на PlayStation2 будет выглядеть достойно. Помимо странного, но потенциально интересного режима для одного игрока, Bizarre всерьез надеется наладить и сильный Multiplayer. Потасовки зверушек с участием уймы видов оружия непременно привлекут внимание многих игроков. А приличная графика, модный дизайн и своеобразная тематика наверняка заинтересуют и всех остальных. Так что хитовый статус (по Acclim`овским меркам, разумеется), проекту обеспечен. Тем более что Bizarre в последнее время находится явно на подъеме.



СИECTS



INCOMING FORCES

Платформа: PC
Жанр: 3D-action/shooter
Издатель: Rage Software
Разработчик: Rage Software
Онлайн: http://www.rage.co.uk
Дата выхода: I квартал 2000





Вячеслав Назаров

Не успел еще утихнуть на просторах ECTS 99 восторженный гул толпы, вызванный созерцанием демо-версии Hostile Waters, готовящейся в недрах Rage Software, как безумно-радостный вопль семнадцати глоток вновь потряс окрестности. Это делегация из далекой страны, название которой слишком известно, чтобы упоминать его, одной из первых нашла стенд игры Incoming Forces. Причина ликования ветеранов игрового фронта очевидна — еще один новый проект все той же Rage Software является ни чем иным, как продолжением знаменитого Incoming. Не выдержав испытания славой, создатели одного из самых красивых представителей жанра 3D-action/shooter взялись за разработку его второй части, которая и была впервые представлена на нынешней ECTS.

Действие **Incoming Forces** разворачивается спустя 20 лет после событий, происходивших в первой части игры. Отважным бойцам предстоит возглавить Объединенные Инопланетянские Силы, дабы дать достойный отпор агрессорам с планеты Земля. Дело в том, что в черти каком году от Рождества господина Христа жители нашей голубого небесного тела открыли секрет межзвездных путешествий и немедленно отправились покорять Вселенную. Главной и единственной целью было полное и безоговорочное уничтожение всех чуждых рас. Начать зачистку было решено с маленькой галактики, в которой мирно кружились четыре планеты, населенные белыми и пушистыми инопланетянами. Именно эти миры придется защищать игрокам в **Incoming Forces**, объясняя при помощи оружия нерадивым землянам недопустимость силового варианта решения проблемы.

Для создания **Incoming Forces** программисты Rage Software решили использовать «движок нового поколения», который даже называется Blitter Generation II. Применение подобных технологий позволило добиться потрясающих результатов: похоже, что новая игра затмит своей красотой своего именитого родителя... Огромные корабли величественно проплывают над поверхностью планеты, крохотные истребители степными тушканами носятся вокруг своих командиров, поднимая столбы пыли и разгоняя легкий туман, повисший над близлежащими болотами. Все это реально, все это **Incoming Forces**.

Одним из лозунгов, при помощи которых Rage Software заманивала доверчивых посетителей на свой стенд, стало заявление представителя руководства компании: «В **Incoming Forces** вы увидите самые прекрасные взрывы!» Судя по реакции возвращающихся с выставки туристов, это действительно так. Кроме того, все без исключения счастливчики, попавшие на презентацию демо-версии игры, в один голос шепчут об очень неплохой физической модели, обеспечивающей вполне удобоваримое поведение боевых монстров.

Но графические изыски отнюдь не единственное, что привлекает внимание к этому проекту. Очень интересной находкой обещает стать морфо-технология, стоящая на службе у родных инопланетян. Она позволяет буквально на ходу изменять форму машин войны, обеспечивая незабываемый игровой процесс. Только представьте себе медленно ползущий по земле неуклюжий танк, который начинает плавно менять свои очертания и спустя несколько секунд, превратившись в изящный истребитель, взмывает в небо, помахав на прощание серебристым крылом.

Incoming Forces предоставит игрокам два варианта игры, которые позволят испытать будущим защитникам инопланетян свои силы. Первым является режим кампании, состоящий из 21 миссии, а вторым — аркадный вариант, позволяющий бойцам выплеснуть на землян всю злобу, накопившуюся за долгие годы сожительства на одной планете. Все действия в обоих случаях будут происходить на четырех планетах: Fantasy, Life, Fortress и Core, — каждая из которых отличается уникальным дизайном и пейзажами неземной красоты.

Во время битв за светлое будущее инопланетных братьев игроки смогут самолично испытать более 10 различных боевых машин, среди которых уже сейчас можно назвать танки, истребители, тяжелые корабли, роботов-штурмовиков. Изредка отвлекаясь от сражений, бойцы получат возможность распоряжаться ценными ресурсами и создавать с их помощью новую технику и виды вооружения.

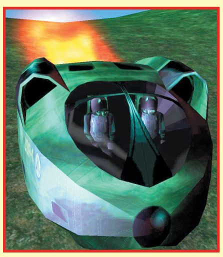
До выхода **Incoming Forces** еще остается довольно много времени. Но уже сейчас, после того что было продемонстрировано на ECTS 99, можно говорить о том, что Rage Software находится в двух шагах от создания настоящего 3D-action-шедевра.

СИ ECTS









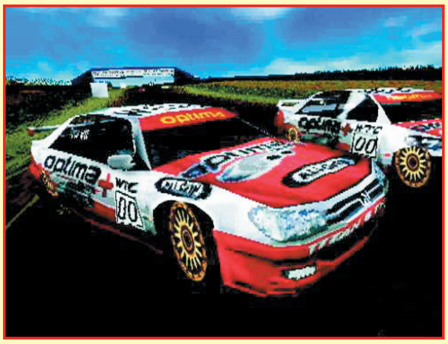
TOCA WORLD TOURING CARS

Английскому издательству Codemasters можно только позавидовать. Являясь, наверное, последним действительно независимым английским издательством, оно вызывает у своих доморощенных поклонников не только восхищение своими несомненно качественными играми, но и неподдельную гордость за свою родную страну, взрастившую таких талантливых разработчиков.



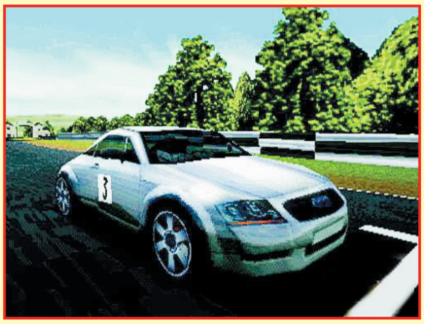
Борис Романов

К чести Codemasters стоит сказать, что свой имидж родной английскому сердцу компании она до последнего времени поддерживала практически безупречно. Адресуя все свои произведения исключительно английскому игроку, оно постоянно добивалась с ними внушительной популярности. К сожалению, обратной стороной этой сияющей медали было то, что за пределами своей родины все их произведения с пугающим постоянством проваливались. Но до последнего момента такое положение вещей Codemasters вроде бы устраивало. Но только до последнего момента. Все дело в том, что анонс **TOCA World Touring Cars** явно говорит о том, что все это Codemasters порядком надоело. Наконец-то осознав тот факт, что, удовлетворяя потребности исключительно европейских игроков, они автоматически отпугивают от своей продукции тех же американцев, разработчики третьей **TOCA Touring Car** решили включить в свое новое произведение трассы, расположенные во всех частях света. И хотя полный список трасс, которые будут присутствовать в данном произведении пока оглашен не был, уже сегодня можно с большой долей уверенности сказать, что в **TOCA World Touring Cars** вы сможете прокатиться по таким знаменитым трассам, как Laguna Seca (США), Hokenheim (Германия), Watkins Glen (США), Suzuka (Япония) и Monza (Италия). Всего же в этой игре мы сможем увидеть в два раза больше трасс, чем в предыдущей версии этой игры. Да и машин в этой игре будет также предостаточно. По заверениям разработчиков, в данный проект было включено около 30 различных машин, лицензированных у таких компаний, как Peugeot, Toyota, Renault, Volvo и Nissan.









Все же остальное в третьей **TOCA** останется по-старому. Даже ее графика не особо отошла по своему качеству от той, которую мы видели в прошлых инкарнациях этой игры на PlayStation (версия **TOCA World Touring Cars** для PC пока официально не объявлена). Однако ничего большего мы от Codemasters и не ждали.

Напоследок осталось добавить, что выход данного проекта намечен на начало следующего года. Так что у разработчиков еще есть время для усовершенствования своего последнего творения.

СИ*ECTS*

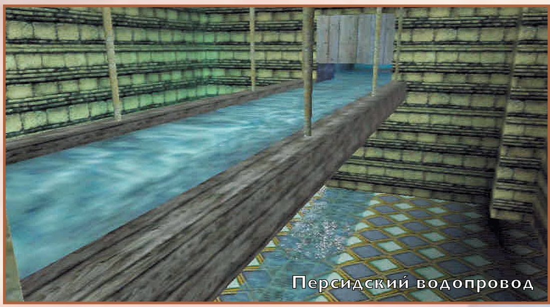




ПОСЛЕДНЯЯ *ЖЕРТВА* ТРЕХМЕРНОСТИ






Персидский водопровод


Еще одна пещера


В коридоре нас ждет маньяк

Платформа: PC
Жанр: восточный 3D-action
Издатель: The Learning Company, Inc.
Разработчик: Red Orb Entertainment
Требования к компьютеру: P-233, 64Mb RAM, 300 Mb HDD, 3D-акселератор
Интернет: http://www.pop3d.com

PRINCE OF PERSIA 3D

Вячеслав Назаров

По коридору бежит человеческая фигурка. Нарисована она с большой любовью, даже несколько сентиментально. Если нажать клавишу «Up», она подпрыгнет вверх, повиснет на секунду в воздухе и попытается что-то поймать над своей головой. Если нажать «Down», она присядет и постарается что-то поднять с земли под ногами. Если нажать «Right», она побежит вправо. Если нажать «Left» — влево. Вообще, ею можно управлять с помощью разных клавиш, но эти четыре — основные.

Проход, по которому бежит фигурка, меняется. Большей частью это что-то вроде каменной штольни, но иногда она становится удивительной красоты галереей с полосой восточного орнамента на стене и высокими узкими окнами...

...У игры много уровней, с нижних можно переходить вверх, а с высших проваливаться вниз — при этом меняются коридоры, меняются ловушки, по-другому выглядят кувшины, из которых фигурка пьет, чтобы восстановить свои жизненные силы, но все остается по-прежнему — фигурка бежит среи каменных плит, черепов на полу и рисунков на стенах. Цель игры — подняться до последнего уровня, где ждет принцесса, но для этого нужно посвятить игре очень много времени.»

Нет, дорогой читатель, это отнюдь не цитата из другого обзора игры **Prince of Persia 3D**. Эти строки взяты из чудесной книги очень хорошего русского писателя Виктора Пелевина, написанной почти десять лет тому назад и названной «Принц Госплана» в честь величайшей игры всех времен и народов. Выход в 1989 году Prince of Persia, безусловно, стал одним из ключевых моментов в развитии игровой индустрии. Судите сами, насколько это был выдающийся проект, если ему посвящали книги, не говоря уже о сотнях часов реальной жизни, проведенных в путешествиях по древней Персии. Десять долгих лет ветераны арабских сказок, куря кальяны и листая эротические журналы с фотографиями участниц гаремов восточных шейхов, грезили возвращением в мир коварных волшебников, отважных героев и прекрасных принцесс. И их терпение наконец-то вознаграждено: в тесном сотрудничестве с создателем **Prince of Persia** Джорданом Мешнером, который выступил в качестве консультанта по дизайну и сюжету игры, Red Orb Entertainment обрадовала весь цивилизованный мир современной версией старого шедевра.

ВЫ — ЧЕЛОВЕК, ДОСТИГШИЙ ЛОНДОНСКОГО ДНА! ВЫ ВООБЩЕ СОБИРАЕТЕСЬ СТАТЬ ПРИНЦЕМ?


Только бы не сорваться...

А вы знаете, что любой нормальный принц, перед тем, как сесть на трон или электрический стул (в зависимости от поведения), должен пройти через массу лишений, вроде запрета на покупку алкоголя и табака и прочих неприятностей, связанных с юным возрастом? Так и герой игры **Prince of Persia 3D** провел свое сиротское детство и отрочество на узких улочках одного весьма арабского города, выживая благодаря ловкости рук и таланту к мошенничеству. Его школой, в которой он научился пить водку стаканами и овладел другими полезными навыками, была сама Жизнь.

Подрабатывая на городском рынке мелким воришкой, однажды Принцу удалось похитить очень ценную вещь — сердце самой Принцессы. Спешу разочаровать любителей соцреализма: в данном случае речь идет не о сердечной мышце, которую можно очень выгодно продать людям в белых халатах, а всего лишь о светлых чувствах, которые проснулись в душе девушки из высшего общества к уличному пройдохе, впрочем, оказавшимся в последствии самым настоящим героем. После бурного романа, подробностям которого самое место на страницах бульварного чтива, а не такого солидного издания, как «Страна Игр», Принцесса сбежала из отчего дома и очень шустро выскочила замуж за

ДОСТОИНСТВА

Яркая и красивая графика. Великолепный дизайн в восточном стиле. Хорошая физическая модель.

НЕДОСТАТКИ

Неудобная система сохранения.

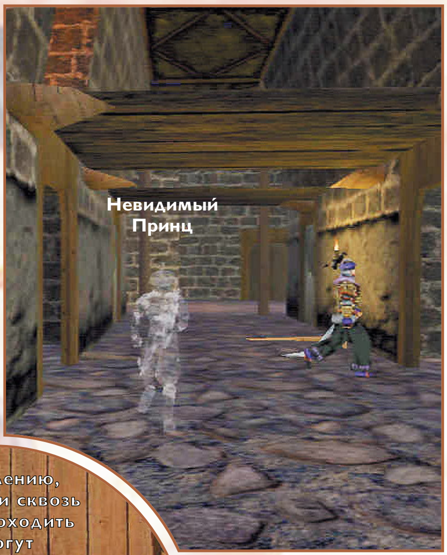
РЕЗЮМЕ

Великолепная реинкарнация игры, воспитавшей целое поколение игроков. Для тех же, кто еще слишком молод или уже слишком стар, это просто красивый и увлекательный action, позволяющий совершить путешествие в мир 1001 ночи.

8.0

1.5	VIDEO
1.5	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS









Принца, став его первой и единственной на данный момент женой. Подобная выходка чрезвычайно раздосадовала короля Ассана, являющегося по совместительству младшим и очень гадким братом доброго и хорошего султана, то бишь отца девицы. Дело в том, что старина Ассан планировал устроить небольшое кровосмешение и выдать свою племянницу замуж за своего сынульку Ругнора, на лицо ужасного и такого же внутри. Чтобы хоть как-то заглушить горечь обиды, враги заманили Принца в изящно подстроенную ловушку, где всем сплоченным коллективом жестоко избили его руками, ногами и всеми остальными выступающими частями тела. После такой гнусности они отправили униженного и оскорбленного героя умирать в темные и мрачные подземелья. Тем временем Ругнор похитил Принцессу и отвез в свой замок, дабы воплотить в жизнь свои самые сокровенные желания, которые не снились даже старику Фрейду...

Однако беда всех злодеев заключается в том, что они никогда не уничтожают своих врагов сразу и до конца, надеясь на то, что благородные персонажи сами отойдут в мир иной. Подобная наивность много раз приводила самых разных негодяев к плачевному финалу, и **Prince of Persia 3D** в очередной раз подтвердит всю ошибочность данного подхода к решению проблем. Очнувшимся в глубоких катакомбах Принцам-игрокам предстоит пробить себе путь на волю, добраться до своей возлюбленной, горячо ее поцеловать, а затем справедливо покарать зарвавшихся монархов. Впрочем, два последних этапа можно смело поменять местами...



ИЗ 2D В 3D ЗА ДЕСЯТЬ ЛЕТ

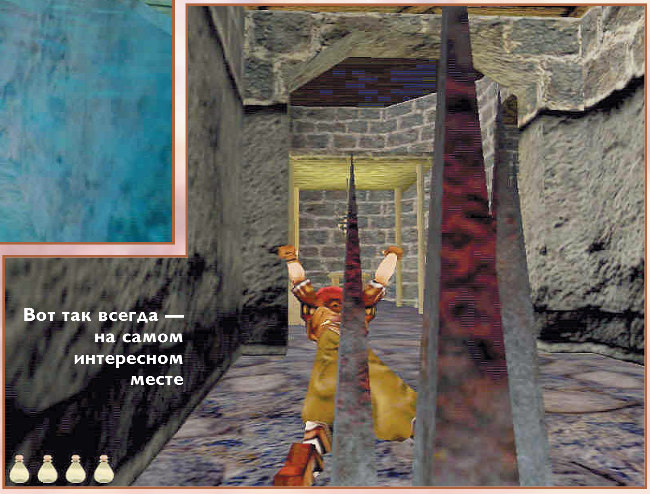
Prince of Persia существенно преобразился за десять лет, при этом сохранив весь ближневосточный колорит. Главным графически нововведением, конечно же, явился переход игры на рельсы полной трехмерности. Для этого разработчики из Red Orb Entertainment воспользовались движком Netimmerce, созданным в компании Numeric Design Ltd. Данное чудо программистской мысли позволило воссоздать в **Prince of Persia 3D** атмосферу средневекового Востока (действия происходят в XII веке). Роскошные дворцы султанов, мрачные подземелья, таинственные храмы и неприступные крепости — все отражает культуру аравийского полуострова и прилегающих окрестностей. Игра фактически переносит любителей теплых стран в одну из сказок 1001 ночи, а может быть она и сама является 1002 второй сказкой...

Восхищение талантом разработчиков вызывает анимация персонажей. Впрочем, восхищала она еще десять лет назад в первом **Prince of Persia**. Ведь именно в этой игре впервые была применена технология rotoscoping, позволяющая точно переносить реальные человеческие движения на компьютерные модели. В результате Принц поражал зрителей натуральностью того, как он бегает, прыгает, падает и сражается с супостатами.

Но все течет, все изменяется, и **Prince of Persia 3D** для анимации героев и анти-героев использует технологию motion-capture. Однако программисты из Red Orb Entertainment очень серьезно подходят к процессу, и поэтому каждое движение доводится до идеального состояния с помощью ручной анимации моделей персонажей. Разработчики пошли на такие жертвы, поскольку в 3D-окружении одно и то же движение, например шаг, может выглядеть при одних обстоятельствах сверхреалистично, и совершенно нелепо при других. Для этого разработчики при помощи Motion Factory`s Motivate создали специальную библиотеку, куда были включены более 500 движений всех частей тела героев, каждое из которых было тщательнейшим образом проработано, чтобы безукоризненно смотреться в любой ситуации. Благодаря этому мы можем самолично наблюдать существенную разницу между движениями Принца, когда он топает по ступенькам, ведущими в сырое подземелье, и когда крадется по великолепным коврам в опочивальню своей законной супруги. Даже крутизна ступенек влияет на то, как персонажи передвигаются по ним. В итоге мы получаем целый мир, в котором населяющие его существа двигаются в полном соответствии с окружающей обстановкой, что создает поразительный эффект погружения в сказку.

СТОЙ! ОПАСНАЯ ЗОНА!

На первый взгляд больше всего **Prince of Persia 3D** напоминает гибрид Tomb Raider`ов и Heretic 2, однако это лишь кажущееся сходство, что объясняется тем, что во всех этих играх используется вид от третьего лица. Стоит сразу обрадовать игроков и сказать, что в игре





Дверь в неизвестность

наконец-то появится возможность «сохраняться» в самых разнообразных местах уровней. Однако, система сохранялок работает весьма оригинально и позволяет осуществить это необходимое действие лишь в том случае, если главный герой не шевелясь стоит на какой-нибудь неподвижной плоскости. Но и на том спасибо, ведь мир игры буквально переполнен смертельными ловушками, разнообразие которых сумеет впечатлить даже опытного бойца. Впрочем, восток всегда славился своими изобретателями приспособлений для долгого и мучительного умерщвления неугодных личностей. Конечно, опытные путешественники по Ближнему Востоку сразу узнают родные шипы, вылезающие из пола, стен и любых других поверхностей, а рушащиеся под ногами мосты наверняка вышибут из ветеранов скупую слезу умиления. Но разумеется, занятные приспособления для уничтожения физической оболочки Принца на этом не заканчиваются. Нашему герою придется уворачиваться от стремительно вращающихся лезвий, являющихся прародителями современных циркулярных пил, выскользать из объятий сжимающихся комнат и обходить стороной катапульты, способные отправить его беспосадочным рейсом в далекий космос. Но проблемы, возникающие перед Принцем на каждом шагу не ограничиваются простыми и понятными каждому нормальному ребенку смертельными ловушками и требуют совершенно незаурядных решений. Например, как пройти через дверь, которую охраняет толстый и усатый араб? Конечно, устроить небольшой дебош за углом, дождаться когда страж решит присоединиться к веселью и со световой скоростью влететь в оставшийся без присмотра дверной проем. В далекие времена древних персов, когда пульты дистанционного управления отсутствовали как класс, для удаленной активизации различного рода рычагов и переключателей часто придется пользоваться луком и стрелами, которые входят в арсенал нашего героя.



И идти-то почти некуда

УБЕЙ ИХ ВСЕХ!

Во время путешествия к месту заточения любимой особы королевской крови, Принцу предстоит столкнуться лицом к лицу с более чем тридцатью врагами, каждый из которых обладает своей уникальной техникой боя. Однако по поводу сложности системы боев не стоит переживать: она предельно проста. Все сводится к нескольким ударам и защитному блоку, которые легко можно объединять в эффектные комбинации. Благодаря тому, что к работе над игрой был привлечен профессиональный инструктор боевых искусств (только вот каких — разработчики не уточняют), бойцы смогут насладиться зрелищными добивающими ударами и прочими прелестями, воспитывающими доброту и сострадание к ближнему.

Среди оппонентов игрокам в Prince of Persia 3D, разумеется, встретятся Стражники, которые патрулируют тюрьмы и прочие совершенно бесполезные заведе-



Выход силой



Подводные съемки

ния, не давая убежать заключенным с переломанными ногами и другими конечностями. Любимым развлечением этих сатрапов является «сражения» со своими подопечными, которые, впрочем на протяжении всего боя остаются скованными по рукам и ногам. Бойцы же подобные Принцу могут стать для них неприятным сюрпризом, но, разумеется, лишь в том случае, если будут вооружены чем-нибудь более серьезным, нежели испепеляющий взгляд. Убийцы, которые также встретятся на пути Принца к светлому совместному с Принцессой будущему, вооружены двойными клинками и представляют серьезную угрозу здоровью королевской особы. Нашему герою предстоит выяснять отношения и с кровожадными мутантами, которые появились в волшебных краях благодаря антинаучным экспериментам колдунов-алхимиков, сливающих свои реактивы прямо в воды мирового океана. Разумеется, в восточной сказке дело не могло обойтись без Джинов. Но поскольку Принц — это не Аладдин, то надеяться в Prince of Persia 3D на помощь доброго и хорошего волшебного существа не приходится, зато проблем с злыми и гадкими будет хоть отбавляй.



Труд титана

МЕЧ-КЛАДЕНЕЦ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

В Prince of Persia 3D следует очень внимательно подходить к сражениям и оружию, используемому в них. Каждое устройство для уничтожения вражеских персонажей обладает своими характеристиками, которые необходимо учитывать для успешного завершения боя. В игре существуют несколько основных типов вооружения Принцев. Основным оружием борца за справедливость является меч, который позволяет сражаться довольно в высоком темпе и наносит противникам повреждения средней степени тяжести. Если же он попадет в руки настоящего мастера, то с его помощью можно нанести сразу несколько ударов за один выпад. Боевой посох также является действенным средством убеждения противников в их неправоте. В походном состоянии посох превращается в палочку длиной около метра, а при возникновении опасности он легко увеличивается в размерах почти в два раза. Поэтому данный прибор имеет самый большой радиус поражения, однако им невозможно быстро орудовать. Двойные клинки являются одним из самых мощных видов оружия. Они позволяют наносить оппонентам максимальный урон, однако их существенным недостатком является то, что клинки эффективны лишь на ближней дистанции. Последним в арсенале Принца стоит лук, который используется в качестве оружия дальнего боя, а также для решения проблем связанных с разгадыванием запутанных головоломок.

ЭКСКУРСИОННАЯ ПРОГРАММА

Приключения Принца начинаются в темнице сырой, где он оказывается совершенно один и без оружия. Поэтому главной задачей для него является нахождение различных колюще-режущих предметов, дабы достойно встретить охрану заведения. Для незаметного передвижения по тюрьме стоит использовать волшебные напитки, превращающие настоящих героев в людей-невидимок. После того, как он успешно покинет гостеприимные подземелья, Принцу суждено долго плутать по замку султана, сначала буквально ползая по канализации и подобным коммунальным структурам, затем по двору, снаружи дворца, после чего, если повезет, попасть в обеденную залу, а оттуда, как известно из учебника по древне-персидской архтектуре, рукой подать до Внутреннего Дворца. В этих покоях отважному пареньку придется посетить сокровищницу Ассана и даже его личный гарем. После этого, если останутся силы, путешествие продолжится в воздушном замке сумасшедшего колдуна, который выпросил у хитрого джина вечную жизнь, но забыл попросить вечную молодость.



В Prince of Persia 3D для спасения своей женушки Принц будет должен совершить даже путешествие на дирижабле, похожим на гигантскую медузу. Очутившись на нижней грузовой палубе ему предстоит буквально прорубить себе дорогу к рубке управления и выдвинуть экипажу свои террористические требования. После этого остается самая малость — добраться до логова главного злодея и освободить горячо любимую супругу.

ДОЖДАЛИСЬ

Итак, десять долгих лет должно было пройти, чтобы Принц вернулся из небытия и новь обрел жизнь в компьютерах миллионов людей. Глядя на Prince of Persia 3D я вспоминаю свою далекую молодость и вижу, что это именно та игра, которую ждали все. Великолепная графика, приятный сюжет и игровой процесс, захватывающий сразу и навсегда, делают ее одним из самых лучших проектов уходящего года. Принц не умер. Да здравствует Принц!

«Собственно говоря, чтобы добиться в игре успеха, надо забыть, что нажимаешь на кнопки и стать этой фигуркой самому — только тогда у нее появлится степень проворства, необходимая, чтобы фехтовать, проскакивать через щелкающие в узких каменных коридорах разрезалки пополам, перепрыгивать колодцы и бежать по проваливающимся плитам, каждая из которых способна выдержать вес тела только секунду, хотя никакого тела и тем более веса у фигурки нет, как нет его, если вдуматься, и у срывающихся плит, каким бы убедительным ни казался издаваемый ими при падении звук.»

Виктор Пелевин «Принц Госплана»

СИ REVIEW



Назад дороги нет

WARHAMMER 40000: RITES OF WAR

Платформа: PC
Жанр: Тактика
Издатель: Mindscape
Разработчик: DreamForge Entertainment
Требования к компьютеру:
Pentium 166, 32Mb RAM, 2Mb VRAM
Онлайн:
http://www.ritesofwar.com/index2.html





Сергей **Дрегалин**

Четыре! Четыре из пяти весьма солидных и известных игровых сайтов, где был выложен обзор Rites of War, как один выставили игре стабильные шесть баллов плюс-минус половинка. То бишь ни то, ни се — средненько; дескать, движок у вас старенький, геймплей для воргейма попсовый (было и такое определение) и вообще все как-то не серьезно. Вот «Пантеры» или «Генералы» — это да, это воргеймы. А роботы и лазеры — да будет вам, оставьте это для тех, кто привык работать не головным, а спинным мозгом.

Итак, **Rites of War** получил от прессы чванливое «фи». Но стоп. Все было бы просто замечательно, если бы игра действительно являлась пресловутым középненьким «ни тем, ни сем». Да, без сомнения, некоторые аспекты игры попахивают примитивизмом и прямолинейностью. Да, карта действительно абсолютно плоская. Да, и движок устарел еще пару лет назад. Но, черт побери, какая в **Rites of War** атмосферность! Как точно и тонко воссоздана среда **Warhammer 40k**! С каким изяществом и любовью проработаны сюжетные ходы! В конце концов, в **Rites of War** просто безумно интересно играть.

Задам только один вопрос. Почему, ответьте мне, почему об этом не было сказано ни в одном из обзоров?..

ВОРГЕЙМ, ДА НЕ ТОТ

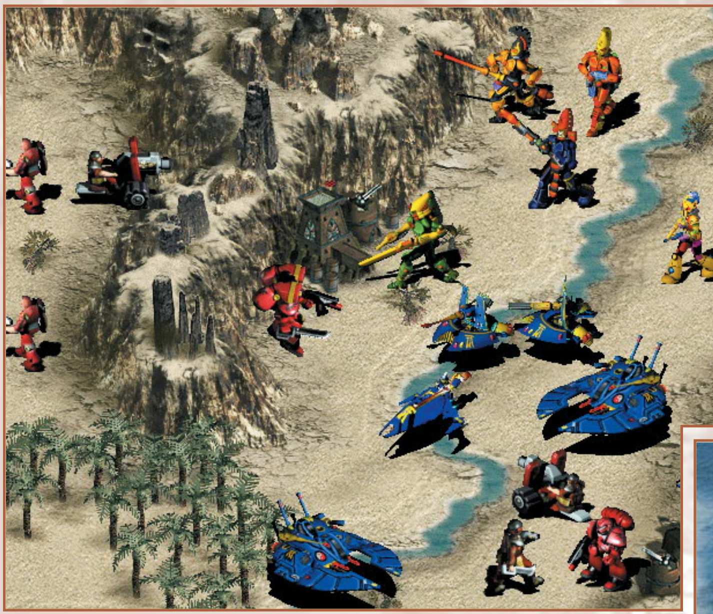
Wargame — жанр, как известно, особый. Как правило, по поводу него бытуют диаметрально противоположные мнения — «ужасно скучно и занудно», либо «вы ничего не понимаете — это класс, а все остальное — разминка для пальцев». Понятно, что найти истину в этом споре невозможно, что, впрочем, в нашем с вами случае и не требуется. Но важно то, что воргеймы вызывают определенный резонанс и не оставляют равнодушными. А это значит, что что-то в них все-таки есть.

Давайте рассуждать далее. В чем заключается «изюминка» жанра? Наверное, в первую очередь в безразмерном просторе для тактического гения. Без преувеличения — грамотный бой в воргейме достоин виртуозной шахматной партии, так как для победы необходима не только способность тщательно планировать свои действия, но и проводить хитрые обманные маневры, уметь подстраивать коварные ловушки для соперника и вообще всячески давить

ПАТЧ *1.1*

Для игры появился патч (весит 1229Кб), устраняющий, как обычно, целую плеяду вкравшихся ошибок. В частности, он устраняет главную «приятную особенность» — вылет игры на некоторых системах при старте кампании!









его интеллектом. Не виртуальной живой силой и техникой, заметьте, а именно интеллектом.

Есть у воргеймов и более тонкая специализация. Они, как правило, исторически точны и... серьезны. Действительно, истинные ценители жанра великолепно ориентируются в военной истории, досконально владеют хронологиями Второй Мировой и других великих войн и так далее. Короче, серьезные люди, играющие в серьезные игры.

Вот тут-то мы и приходим к интересному парадоксу. Судите сами, если стратегическая или тактическая игра следует историческим канонам, то это воргейм. Ну а если еще и гексы имеются — то точно воргейм. Но стоит игре чуть-чуть уклониться от реалий, как она перестает быть воргеймом и становится походовой стратегией! И даже гексы не спасают — вспомните Fantasy General, который был оплеван многими фэнами первых «Генералов» и встреченный на ура теми, кто о воргеймах доселе не слышал и краешком уха. Вспомните о Final Liberation. Да вспомните хотя бы о системе боя в Heroes of Might And Magic!

Мораль. Хорошая стратегия всегда останется хорошей стратегией, будь то точный исторический воргейм или фэнтезевая turn-based strategy. И именно в силу этого **Rites of War** — хорошая игра.

WARHAMMER КАК ОН ЕСТЬ

Вселенная **Warhammer** была изначально создана для ведения боевых действий (см. врезку). Ее концепция прозрачна, а военная доктрина универсальна — бей врагов, благо их навалом. Здесь нет места тонким политическим интригам — противник всегда четко обозначен и присутствует в явной форме. Империя воюет с Эльдарами, Эльдары с Империей, космические орки — с Империей, Эльдарами и еще тройкой других рас (также неизменно воинствующих), а против всех них вместе взятых выступают создания Хаоса. И так далее по замкнутому кругу.

Играть в настольный вариант **Warhammer** безумно увлекательно. Хотя это и не RPG, где требуется ведущий, уйма специальных книг с правилами, наборы многогранных кубиков и прочая, прочая, прочая, по увлекательности они вполне сопоставимы. Да и для самой игры нужно несравненно меньшее число причиндалов — солдатики, кубик да кипучая фантазия.

Расскажем о «классическом» варианте игры, которая может сколь угодно сильно накручиваться и трансформироваться до любой степени сложности. Итак, все начинается с установления суммы, которую получают противники для закупки своей будущей армии. Далее каждый набирает рекрутов и расставляет силы на произвольно выбранной позиции. Причем совершенно необязательно покупать специальные карты, декоративные миниатюрные модели деревьев, гор или иных препятствий (хотя есть в продаже и такие) — можно просто расположиться на большом столе или даже прямо на полу, а в качестве преград использовать любые подручные средства — книги, посуду, бейсбольные биты — все что угодно, хватило бы фантазии (если ее не хватает, то тогда все же потребуется компенсация материальными средствами). Собственно, после начальной расстановки сил и начинается главное действо — противники ходят по очереди, передвигают своих солдат (иногда для точного замера используется специальная линейка, хотя часто ходы отмеряют и «на глаз») и, естественно, сводят своих подопечных в смертельных поединках (вот тут-то и требуется кубик для определения бонусов, нанесенных повреждений и т.д.). Как кто-то охарактеризовал весь этот процесс — «да та же игра в солдатики, только очень навороченная и стильная». Пожалуй, что так оно и есть.



ГЕНЕРАЛЬСКОЕ НАСЛЕДИЕ

Как следует из вышесказанного, движок от Panzer General 2 как нельзя лучше подходит для Warhammer`овской игры, имеющей явный тактический уклон. Другой вопрос, что прогрессивным и передовым его назвать невозможно, и в первую очередь смущает абсолютно плоская карта. Точнее, вроде как объемные сооружения и объекты в игре все же присутствуют, но реально они, конечно, не трехмерны и представляют собой обычные плоские картинки. Смотреть на это тяжко, особенно вспоминая давно вышедший Warhammer: Dark Omen.

Да, **Rites of War** можно было бы назвать слабенькой в плане графики, если бы не одно существенное «но». В игре



ДОСТОИНСТВА

Стилистика и еще раз стилистика, колоссальный динамизм, мастерски проработанная игровая вселенная, сильный AI

НЕДОСТАТКИ

Слабоватый движок, небольшая кампания (всего 24 миссии)

РЕЗЮМЕ

Достойная тактическая игра, замешанная на вселенной Warhammer 40k

8.0

1	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



много так называемого artwork, или, иначе говоря, стильной концептуальной графики, относящейся к вселенной Wahrammer 40k. Вот это вещь совершенно потрясающая, вплоть до того, что инсталляционную картинку я установил в качестве обоев в Windows. Уж дюже красиво. То же касается и видеороликов (шедевры!), весьма симпатичных элементов интерфейса и, конечно же, потрясающе отрисованных юнитов. Warhammer`овские солдатики это уже само по себе, без преувеличения, произведение искусства. Один пылающий Автар — божество Эльдаров, воплощенное в материальной оболочке — чего стоит!

Музыкальные треки, используемые в качестве сопровождения, заставят облизнуться композитора именитой главной темы «Звездных войн». Единственный минус — слушать грандиозные кантаты и громогласные гимны в качестве музыкального эмбента невозможно — отвлекает. Но добавить к play-list своей музыкальной шкатулки рекомендую, благо открытый формат треков (mp3) это легко позволяет.

Но вернемся к движку игры. Как и в Panzer General 2, во время любой из 24 миссий глобальной кампании игровое поле разделено на шестиугольники, или гексы, на которых могут размещаться юниты, постройки, целые города, горы, реки, леса и т.д. Каждый юнит представляет собой либо подразделение из 15 или 10 боевых единиц, либо единственного солдата (в случае если это Экзарх или Биоморф; подробности ниже). Ходы, разумеется, осуществляются попеременно — сначала мы двигаем свою армию, затем противник и так далее. Обычно каждая миссия ограничена 40 ходами (турами), хотя иногда этот верхний предел может быть намного меньше. Если вы помните, в Fantasy General были виртуозные блиц-партии, когда требовалось за считанные туры провести отряд через огромную карту, параллельно отбиваясь от превосходящих сил противника. Похожие миссии наличествуют и в Rites of War. Говорить про особенности чуть переделанного движка от Panzer General можно еще довольно долго, но на этом мы ограничимся. Разобраться с игрой совсем нетрудно, ну а тем, кто знаком с любой из серии «Генералов» — так уж и подавно.

Интерфейс игры упрощен до предела, наверное, он прост даже по меркам среднестатистической RTS. Все управление сводится к изящным щелчкам мышки по паре-тройке интерфейсных элементов — и никаких навороченных многоуровневых систем меню, коими грешат многие варгеймы. Щелкнул по юниту, передвинул на новую позицию, отходил всеми боевыми частями и передал ход оппоненту. Затем по новой. И это ни в коем случае не признак примитивизма и кустарщины. Повторяю — ни в коем случае! Шахматные фигуры, между прочим, передвигаются тоже именно таким способом.

ОБРЯДЫ ВОЙНЫ

Каков бы ни был стратегический талант, как бы ни был огромен тактический потенциал, без хороших воинов победить армию противника невозможно. И в данном случае рабочими лошадками выступают ваши бравые солдаты, которых вы можете постепенно превратить в матерых псов войны.

Давайте разбираться, как происходит такое превращение. Начнем издалека, а именно с перечисления существующих типов юнитов: тактические (tactical), разведчики (scaut), штурмовики (assault), воздушные (aerial), девастаторы (devastator), боевые машины (war machine), артиллерия (artillery) и, наконец, псионики (psyker). Каждый юнит имеет ряд тактико-технических характеристик, как то: число атак, инициативность, радиус обзора, силу ближней атаки, силу дистантной атаки, радиус дистантной атаки, защиту, общую силу (для обычных юнитов — это число отрядов, входящих в их состав), лидерство. Эти параметры не требуют особых пояснений, поэтому перейдем к другим атрибутам, не относящимся напрямую к боевым ТТХ, но интенсивно влияющим на тактико-стратегическую ценность юнита.

Начнем с опыта (experience), который каждый ваш отряд набирает во время сражений, а псионики получают еще и дополнительные очки за применение пси-способностей. После набора определенного количества очков опыта юнит повышает свой уровень (первоначально повышение уровня происходит за каждые набранные сто очков опыта; возможно, что в дальнейшем это число может заметно возрасти). На первых порах никаких особенных преимуществ от такого прогресса не видно, зато по достижении четвертого уровня... По достижении четвертого уровня вы можете превратить, например, своего обычного Guardian в любой из семи видов куда более мощных солдат (warp spider, dire avenger, striking scorpion, howling banshee, fire dragon, dark reaper, swooping hawk). Но на этом апгрейд не заканчивается. По достижении восьмого уровня юнит становится Экзархом (warp spider exarch, dire avenger exarch и т.д.; у тиранидов такие воины называются Биоморфами). Экзарх — это уже не составное подразделение, а одиночный юнит с силой (читай «здоровьем») в 10 единиц (у обычных юнитов оно, как правило, равно 15 единицам), но по остальным параметрам он заметно превосходит свою прежнюю инкарнацию. Развитие псиоников полностью аналогично развитию любых других юнитов, за исключением того, что они имеют один дополнительный апгрейд на шестом уровне и за каждый качественный переход получают не только бонус к базовым характеристикам, но и дополнительную пси-способность (всего их четыре штуки).

Помимо опыта существуют и так называемые специальные возможности (special abilities). Их насчитывается 21 разновидность, и у некоторых юнитов их может быть от одной до нескольких штук. Приведу в качестве примера некоторые наиболее характерные специальные возможности: lethal (при атаках все раненые отряды юнита противника становятся убитыми; правда, это относится только к органическим созданиям), heroic (отряд никогда не отступает и не впадает в панику), regeneration (каждый ход один раненый отряд юнита обязательно становится полностью здоровым и боеспособным), terriyfying (увеличивает в два с половиной раза вероятность того, что вражеский отряд отступит и падет духом и дает иммунитет к подобным воздействиям со стороны противника).

Уже неплохо. Но это еще не все — у Экзархов и Биоморфов есть скиллы, которые они зарабатывают по дости-



ВСЕЛЕННАЯ ДЛЯ БИТЬЯ

У вселенной Warhammer 40000 есть прошлое и настоящее. Будущего здесь нет — такова концепция игры. Вам предоставлен богатейший, разнообразный и огромный плацдарм для ведения непрерывных боевых действий. А все остальное — зависит уже от вас.

Несколько слов о социальной структуре вселенной Warhammer 40k и ее истории. Первая социальная структура — Империя, представляющая собой гигантскую колонию людей, возглавляемую сильнейшим псиоником — Императором. Император, благодаря своим колоссальным способностям, бессмертен. В его личном подчинении находятся элитные войска людей — космические десантники.

Люди постоянно воюют с космическими скитальцами Эльдарами — древней расой, напоминающей расу Протосов из Starcraft. Похоже, что Эльдары являются потомками древних эльфов, и это хорошо подтверждает недавнее появление на просторах Warhammer 40k Темных Эльдаров. Стычки Эльдаров и людей происходят практически постоянно, и причиной этому является самовольный захват последними миров Эльдаров.

Раса орков уникальна за счет своей необузданной воинственности. Эти не претерпели ни малейших изменений за десятки столетий — как были, так и остались невежественной кровожадной ордой. Орки воюют со всеми исключительно ради самого процесса. Берут в основном своей многочисленностью и грубой силой.

Святая Инквизиция представлена Сестрами Битв. Сестры представляют интересы Церкви Империи и охраняют ее святую веру. Ну а способы охраны, как ни трудно догадаться, у них самые радикальные.

Тираниды, напоминающие Зергов из того же Starcraft, воют ради получения живой плоти, необходимой им для существования и размножения. Некоторые виды Тиранидов паразитируют на человеческом теле.

Силы Хаоса, вызванные псиониками из параллельных измерений много веков назад, возглавлены бывшим помощником Императора. Помощник, как и сам Император, является сильнейшим псиоником, однако его рассудок помутился, и он перешел на сторону Хаоса. Кстати, с силами Хаоса можно познакомиться в игре Final Liberation.

Если и другие расы (например, разумные роботы Некроиды, олицетворяющие собой нечисть 41 тысячелетия), которые пользуются малой популярностью, и фигурки их представителей изготавливают только на заказ.

Если вас заинтересовала вселенная — то сходите на сайт Games Workshop (http://www.games-workshop.com/warhammer40k/40kintro.html), там масса интересной информации и огромное количество концептуальной графики. А еще загляните в небольшой магазин на ВВЦ, торгующий атрибутикой вселенной Warhammer — там есть на что поглазеть.



жении девятого и десятого уровня. Как правило, эти скиллы дают определенный существенный бонус к характеристикам, например, увеличивают на 5 единиц атаку и на 2 единицы защиту, если юнит потерял более половины своей силы (fighting fury).

И последний штрих к общей картине — наличие 25 артефактов. Артефакты на то и артефакты, чтобы придавать обычным юнитам какие-то уникальные способности и бонусы. Например, на второй миссии кампании один единственный striking scorpion с артефактом fist of a hundred blade в одиночку благополучно удерживал ключевой населенный пункт.

Теперь, надеюсь, вам будет уже достаточно беглого взгляда по параметрам юнита, чтобы оценить его военную ценность и область применения на поле брани. На самом деле, последнее крайне важно, так как универсальных боевых соединений нет ни в жизни, ни в Rites of War. Даже божественный Аватар беспомощен против быстрых воздушных подразделений с дистантной атакой, так что ценность юнита в сражении определяется не столько его конечными характеристиками, сколько грамотным их использованием. Тут уж вам карты в руки.

Перед каждой миссией происходит закупка юнитов. Наличностью в **Rites of War** выступают так называемые glory points (очки за победы). Они начисляются за успешные боевые действия (уничтожение противника, захват ключевой точки и т.д.) и уменьшаются, соответственно, за военные провалы. Разумеется, изначально доступны далеко не все типы юнитов, что, впрочем, не критично. Не забывайте, что вы можете превратить со временем своих неопытных новобранцев в идеальные машины для убийства. Но для этого нужно вложить немало усилий, чтобы такие юниты не только нюхнули пороху, но и остались при этом живы. Пускай на грани, но живы. А перед новой миссией состав полностью доукомплектуется.

Помимо закупки юнитов, glory points можно расходовать на Стратегии (strategy). В **Rites of War** Стратегии являются аналогом strategy cards в одной из модификаций настольного варианта Warhammer 40k. Назначение всех 11 Стратегий весьма тривиально — усилить собственные юниты или ослабить юниты противника. Например, brilliant strategy добавляет перед сражением дружественному юниту бонус к инициативе от 1 до 8 вместо стандартного от 1 до 4, а divine insperation приплюсовывает единичку к морали для всех ваших подчиненных.

На миссию можно брать ограниченное число боевых единиц, которое определяется каждым конкретным сценарием. Но закупать юниты можно в неограниченном количестве — было бы достаточное количество glory points — и отправлять «лишних» в бараки. В бараках подразделения, увы, не тренируются, а просто ждут своего часа.

Вкратце о сражениях. При отдаче команды «атаковать» (щелкнуть на своем юните, затем навести курсор на юнит противника) появится небольшое окно, показывающее, какие потери понесут стороны. Если окно не появилось, значит данный юнит не может атаковать противника из-за слишком большой дистанции. После, если подтвердить приказ об атаке щелчком мышки, произойдет скоротечное сражение. Его результатом станет сколько-то убитых (число напротив иконки с изображением черепа) и раненых (число напротив иконки с изображением капли крови) с каждой из сторон. Кстати, в статистике юнита (щелчок правой кнопкой мыши) число здоровых отрядов отображается зеленым цветом, раненых — желтым и убитых — красным. Воевать могут только полностью здоровые солдаты, а раненые — становятся боеспособны после отдыха (команда rest). Доукомплектовать личный состав (т.е. заполнить ряды тех, кто пал смертью храбрых) можно при отдыхе в населенных пунктах.

Есть в **Rites of War**, равно как и в других играх «генеральской» серии, такая замечательная вещь, как close support (огневая поддержка). Впрочем, замечательной она становится только в том случае, если вы сами ее задействовали, ну а если ее умело использовал противник, то она обернется большими проблемами. Вот, скажем, нападаете вы на вражеское едва живое подразделение сильным юнитом, а вам сообщается, что потери с вашей стороны будут не меньшими, нежели со стороны противника. В чем дело? Оказывается, что ваш юнит находится в пределах зоны поражения вражеских девастаторов, которые откроют по нему ответный огонь. Это и есть огневая поддержка, которая может стать палочкой-выручалочкой в безнадежных ситуациях.

Все, на этом остановимся. Говорить о тактических нюансах можно еще сколь угодно долго, например, создателей игры хватило на 95 страниц мануала формата A4. Напоследок скажу, что игра поддерживает multiplayr (до четырех человек), содержит целый ворох сингл-миссий и имеет редактор сценариев для создания собственных миссий и карт.

ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА

Я был в полном смятении, когда коварно приблизилось время для выставления финального балла. С одной стороны, холодный разум критика жаждал разбить игру в пух и прах, язвительно выставляя напоказ явные несовершенства и многочисленные недостатки. Но в то же время сердце геймера, согретое и даже слегка участившее свой ритм необычайной стилистикой и увлекательностью **Rites of War**, явственно требовало обратного...

Как говорил капитан королевских мушкетеров, «не останавливай порывы, исходящие от сердца». Поэтому итог стал именно таким, каким вы его видите. И это, друзья, абсолютно искренне.

СИ REVIEW



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER





Александ Щербаков

Не знаю как нашим читателям, а мне рассказы о вампирах и прочих порождениях тьмы всегда нравились. Приятно, знаете ли, окунуться в мир темного фэнтези за очередной книжечкой из серии Ravenloft или даже со старым добрым произведением Брэма Стокера, классика своеобразного вампирического поджанра подобной литературы. Вот, правда, редкое игровое кино, не говоря уже о компьютерных и видеоиграх, способно передать ту же атмосферу, поднимающуюся с бумажных страниц книг о трагедиях графа Дракулы или барона Страда фон Заровича.

Безусловно, сколько бы ни хвалило большинство критиков **Legacy of Kain: Soul Reaver**, он от этого ближе к идеалу вряд ли станет, хотя, впрочем, в своем стремлении передать на экране всю притягательность мрачных историй о загубленных душах продукт Crystal Dynamics зашел достаточно далеко. Что отрадно.

Естественно, что в подобной игре с такими претензиями сюжет играет достаточно важную роль, чтобы не сказать больше. Нет, здесь нет никаких, ставших уже привычными, мотивов вроде:

In mortal life lurks my dismay
An Angel stole my heart
And Death took her away...

И вообще, вампиризму хоть и уделено определенное внимание, но все же оно теперь, в отличие от Blood Omen: Legacy of Kain, не находится в эпицентре всего и вся. И главный герой, как все теперь, наверное, знают, совсем не наш старый знакомец Каин, а совсем другая личность. Правда, не менее интересная.

Зовут нашего подопечного, с которым предстоит провести всю игру, изящным именем Разиэль, и он, в общем-то, и не является вампиром. Точнее, является, но бывшим.



Долгая это история, но было дело так. В древнем королевстве Носгот жил да был некий Каин. После не совсем благоприятного для него стечения обстоятельств он умер. Но не совсем, а стал упыремкровососом, продав кому-то там свою бессмертную душу. Начав свой долгий путь к отмщению и пройдя его до конца, по ходу дела осушив не один кубометр кровищи, этот товарищ, вроде по жизни бывший существом незлобным, встал перед непростой дилеммой: трагически пожертвовать собой и попасть в учебники истории как спаситель всего Носгота или же, как сделал бы любой здравомыслящий индивид, остаться править королевством, пусть даже и ведя гнуснейший образ жизни (или, скорее, смерти) и принося людям горе. Оставляя, правда, за собой право самому редактировать те самые учебники. То, что Каин

Платформа: PlayStation, PC
Жанр: 3D-action/RPG
Издатель: Eidos
Разработчик: Crystal Dynamics
Онлайн: http://www.eidos.com

ДОСТОИНСТВА

Мрачная атмосфера и вампиризм, что в наше время турмайдеров становится редкостью. Хорошему впечатлению, производимому игрой, в немалой степени способствует и прекрасное графическое оформление, причем прекрасное как в варианте для PlayStation, так и в варианте для PC. Игровой процесс же хоть и не блещет чем-то особенным, но представляет собой образчик качественности и проработанности.

НЕДОСТАТКИ

Вообще-то, чтобы там Crystal Dynamics ни говорили, но в свое время они обещали больше ролевушности. Хотя, может, и не так уж она и была нужна.

РЕЗЮМЕ

Legacy of Kain: Soul Reaver по большому счету мало чем похож на Blood Omen: Legacy of Kain, что отнюдь не мешает ему быть верным последователем предшественника. И последователем, которым вполне можно гордиться.

8.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS







не был дураком, я подозревал давно, но все же удивился, когда узнал, что Crystal Dynamics позволили своему вампирчику сделать единственно правильный выбор.

Совершенно понятно, причем практически каждому, что на достигнутом, то есть на власти над отдельно взятой местностью, ни один властитель останавливаться не хочет, а потому Каин решил сделать власть свою абсолютной и всеохватывающей. Началось покорение мира с помощью полчищ чудовищных армий вампиров и прочей нечисти, путь которым указывал сам великий предводитель. Правда, со временем Каин понял, что каким бы он гением ни был, а без верных (более или менее) союзников справиться до конца вряд ли получится. А потому для помощи могучему лорду-вампиру были созданы шесть темных помощников, среди которых был и уже упомянутый Разиэль. С их поддержкой дела Каина пошли в гору, и никакие Авели не могли ему помешать. Великолепная же шестерка также изощрялась как могла. Вот, например, тот же лейтенант Разиэль, выпендрежа ради, отрастил себе крылья, доказывая тем самым, что рожденный ползать при большом желании летать может. Опровергнуть доводы молодого вампира вызвался сам Каин, у которого крыльев не было. Некоторые полагают, что последовавшие далее события были результатом черной зависти лорда, которому не нравилось, что у некоторых есть то, чего нет у него самого, но я настаиваю, что на самом деле Каин был большим поклонником творчества Алексея Максимовича Горького и не мог стерпеть наглости опровергающей его мысли молодежи. Короче, как повествует красочное интро, главный клыкастый поотшибал подчиненному крылья и приказал отправить того в Бездну. К несчастью, Разиэль в этом отдаленном месте хоть и достаточно сильно изменился, но все-таки не умер. После встречи с обитающим там таинственным существом, известным как Древний, он нанимается на его службу и становится похитителем душ, полностью утратив при этом вампирский голод и жажду крови. Обмотав рожу плащом, дабы скрыть изуродованное лицо (парню челюсть оторвало), и сказав себе: «Я — Бэтмэн!», Разиэль отправился свергать власть Каина и останавливать распространение носфератуизма по планете. Последнее лично ему, правда, вообще-то по бубну, но зато это не по бубну Древнему.

Тут начинается Tomb Raider. Точнее, на Tomb Raider это похоже по самому принципу, но на самом деле от приключений Лары Крофт в игре мало чего есть. Атмосферность, например, гораздо ближе ShadowMan, который, как известно, многим очень даже приглянулся. Впрочем, это скорее не **Legacy of Kain: Soul Reaver** похож на продукт Acclaim, а наоборот — продукт Acclaim похож на Legacy of Kain: Soul Reaver.

Значительную часть игры занимает то, что умные (и не очень) люди называют заграничным словом exploration. Вот только exploration совсем не навевает тоску, потому как и борьбы с противниками окажется также предостаточно. Не говоря уж о привычных паззлах, принятых в подобных играх. Головоломки здесь обычно основаны на перемещении различных блоков в нужные места и производят довольно неплохое впечатление, особенно если сравнивать с набором, предлагаемым нам другими представителями тесно соприкасающегося 3D-action/adventure-жанра. **Legacy of Kain: Soul Reaver**, все-таки не надо забывать, на какую-то часть RPG, и это бывает отчетливо видно.

Но экшна все же значительно больше, хотя «тупым экшном» назвать его вряд ли захочется. Красивый, прекрасно анимированный арсенал умений Разиэля, пополняющийся от уровня к уровню, очень даже радует как простого любителя тумрэйдерообразных, так и всех остальных, местами даже приведя в изумление некоторыми любопытными находками. Например, наш герой имеет возможность перемещаться между планом Материальным и планом Астральным, что бывает иногда достаточно полезно. Подчас на этом даже основаны некоторые головоломки. Интересная находка, хотя идея и не принадлежит в полной мере Crystal Dynamics.

Что еще поражает в Legacy of Kain: Soul Reaver, так это по-настоящему ролевушные масштабы игры. На ее прохождение предстоит затратить порядка тридцати-сорока часов, а это ого-го как немало. Кого-то это впечатлит. Меня тоже впечатлило, но, признаюсь, я (и не только я) считаю такую продолжительность игры чрезмерной. Иногда даже самая лучшая ролевая игра не сможет удержать перед собой игрока на протяжении даже двадцати часов — приедается. А Crystal Dynamics мало того что выпустили такого монстра, так еще и признались, что порядка трети уровней в игру не влезло. Нет слов. Кстати, эти самые «обрезанные» уровни, не исключено, войдут в новую серию истории о Носготе. Выйдет такой продукт — мы не огорчимся.

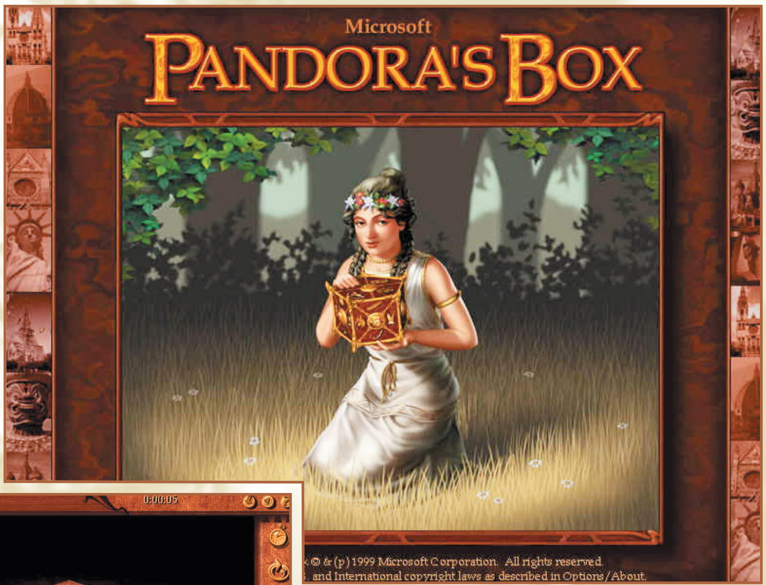
СИ REVIEW

Платформа: PC
Жанр: puzzle
Издатель: Microsoft
Разработчик: Microsoft
Требования к компьютеру:
Pentium 100, 16Mb RAM, 4X CD-ROM
Онлайн: http://www.microsoft.com/games/pandorasbox

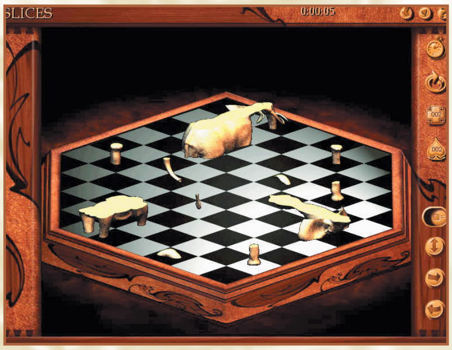
PANDORA`S BOX

Максим **Заяц**

Древняя легенда гласит, что открыть шкатулку Пандоры – значит принести в этот мир неисчислимые беды и несчастья. Шкатулка была открыта. Семь мифических духов вырвались на свободу и разбрелись по свету – сеять хаос и вредить людям. Для того чтобы вернуть их обратно в шкатулку, мы будем путешествовать по всему миру, решая разнообразные головоломки знаменитого Алексея Пажитнова.



Едва ли сейчас найдется хоть один знакомый с компьютером человек, который не знал бы, что такое «Тетрис». Но вот о создателе этой игры всех времен и народов слышали совсем немногие. Первый вариант «Тетриса» был создан Алексеем Пажитновым еще в 1984 году. В 1988 году игру наконец-то начали издавать, а еще год спустя она уже попала на «GameBoy». Так началось победоносное шествие «Тетриса» по миру. Алексей, проработав до 1991 года в России, решил переехать в Сиэтл, где была создана компания Animatek. Их первые игровые проекты оказались не слишком удачными, и компания переориентировалась на трехмерные технологии. А Пажитнов принял предложение компании Microsoft, где в должности профессионального дизайнера игр он трудится и по сей день. Благодаря его стараниям свет увидел Microsoft Entertainment Pack: The Puzzle Collection. И вот новый проект.





Pandoras`s Box не имеет четко определенного сюжета. В поисках сбежавших духов и деталей шкатулки мы путешествуем по миру, получая в награду за решение очередной загадки небольшой кусок древнего мифа. Головоломки радуют своим разнообразием – всего нам предстоит столкнуться с десятью разновидностями пазлов в 350 различных вариантах. Некоторые из них тренируют внимание, другие требуют умения логически мыслить или просто способности хорошо различать цвета и совмещать казалось бы совсем несовместимые детали одной большой мозаики. Одним из основных пазлов является Focus Point – картина или фотография, разделенная на небольшие куски, которые не просто перемешаны в беспорядке – уменьшены или увеличены в зависимости от места, на котором они находятся. В Slices мы собираем «разрезанные» на части объемные предметы – статуи, например. Rotascope – аналог «пятнашек», но... круглых, где вместо цифр мы собираем детали одной картинки. Find & Fill – в нагромождении линий мы должны разглядеть отдельные силуэты и закрасить их любым цветом на выбор. А как вам понравится идея примерить плоские фрагменты орнамента на вполне объемную вазу? Наигравшись в Outer Layer, мы переходим к Jesse`s Strips и собираем из отдельных полосок одну фотографию, изображенную сразу на пяти экранах-слоях.



Image Hole, Interlock, Lens Bender, Overlap - здесь можно найти головоломки на любой вкус, цвет и размер, от самых простых до тех, что несомненно заставят вас призадуматься. Впрочем, авторы игры уверяют, что на разгадывание самой сложной загадки не должно уходить более 15 минут.

Весь процесс решения пазлов и отлова сбежавших духов протекает под приятную ненавязчивую музыку. Графическое оформление **Pandora`s Box** также можно назвать вполне достойным. В игре использованы работы знаменитых художников и скульпторов и великолепные профессиональные фотографии. Все головоломки сгруппированы по регионам и охватывают весьма большой временной отрезок. Так, от испанской классической живописи до небоскребов Манхэттена, от Дальнего Востока и до Древнего Египта мы путешествуем по странам и эпохам, решая загадки древней шкатулки богов.

Приятно осознавать, что Алексей Пажитнов не остановился на достигнутом и продолжает создавать все новые и новые игры. Еще со времен «The 7th Guest» было доказано, что компьютерные головоломки могут быть ничуть не менее интересными, нежели головоломки реальные – для тех, конечно, кто любит время от времени поломать голову над очередной загадкой. Зачехлите свой верный шотган, вложите меч в ножны, покиньте глобальную битву будущего в самом разгаре. Передохните немного. Приготовьте себе чашечку кофе, устройтесь поудобнее в кресле перед экраном монитора и проведите следующий час за решением загадок и тайн, которые будет щедро подбрасывать вам шкатулка Пандоры.

СИ REVIEW

ДОСТОИНСТВА

Новый набор занимательных головоломок от знаменитого создателя «Тетриса» Алексея Пажитнова

НЕДОСТАТКИ

Практически полное отсутствие сюжета и динамики действия.

РЕЗЮМЕ

Великолепный способ расслабиться и отдохнуть от проблем насущных... но едва ли у вас возникнет желание проходить эту игру снова и снова.

7.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0	ADDITIONS

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

НОВОСТИ

ЦИФРОВАЯ КАМЕРА CANON POWERSHOT

Компания Canon U.S.A. Inc. анонсировала на днях новую цифровую камеру PowerShot S10, которую обозвала «самой маленькой и легенькой 2,1-мегапиксельной камерой с zoom-линзами». Камера может подключаться к компьютеру через USB-порт, а может и через обычный последовательный — кому как удобнее. «Заправляется» PowerShot S10 памятью CompactFlash Type I или Type II, и это значит, что к ней вполне подойдут сверхкомпактные винчестеры от IBM емкостью до 340 Мб, а это уже кое-что. Одно дело, когда вы можете отснимать 36 кадров (как на обычной камере) или 20 кадров (как на 16 Мб флэш-памяти), и совсем другое, если в камеру влезает кадров эдак 400, да еще и с разрешением 1600x1200, что вполне подходит под определение «фотографического качества».



Характеристики камеры: 2-кратный zoom с возможностью навески телеобъектива вплоть до 8-кратного увеличения; пять режимов съемки: замедленный, ускоренный (со скоростью 1,7 кадров в секунду), ночной, пейзажный и черно-белый; возможность регулировки светочувствительности, ручной и автоматический баланс белого цвета, а также возможность изменения времени экспозиции, что для цифровых камер довольно редкое явление. Кроме снимков с разрешением 1600x1200 камера может делать снимки 1280x960 и 800x600 — все в формате JPEG с тремя степенями компрессии. Вместе с камерой Canon выпускает и цифровой сублимационный принтер CD-300, который может быстро и качественно выдавать отпечатки форматом 10x15 см и разрешением 300 точек на дюйм, а также панорамные отпечатки 10x25 см. Каждый отпечаток ламинируется тонкой, но прочной пленкой, защищающей снимок от влаги и грязи. К принтеру камеру можно подключать непосредственно, минуя компьютер. Цена на камеру и принтер пока не оговорена.

Более подробно об этих и других продуктах Canon можно прочитать на www.usa.canon.com.

APPLE СУДИТСЯ С ПЛАГИАТОРАМИ

Apple Computer затеяла новую войну против подражателей и копировщиков дизайна сверхуспешной серии компьютеров iMac и ноутбуков iBook. Вообще-то, с точки зрения законодательства большинства стран, дизайн не является предметом купли-продажи и не подпадает под защиту авторского права, но в компании Apple так не считают. И если ей удастся выиграть хотя бы одно дело, прецедент будет установлен, и возможно в скором времени появится новый термин — «trade dress», то есть «торговый внешний вид», который и будет являться субъектом авторского права. Однажды Apple уже пыталась лицензировать «внешний вид» своего другого продукта — графического интерфейса MacOS — с присущими ему иконками, выползающими и ниспадающими меню, мышиным курсором и т.д., то есть всего того, что мы сейчас видим в исполнении Microsoft Windows, но, увы, безуспешно. Сегодня практически все графические интерфейсы построены по образу и подобию, созданному 10 лет назад дизайнерами Apple. Но сегодняшние обозреватели почти уверены, что на этот раз компании удастся защитить свои права.

Более подробно — на страницах www.news.com/News



WEB-ПРИНТЕР COMPAQ IJ750



Модная тема интернет-ориентированных продуктов получила интересное воплощение в новом принтере от Compaq — он умеет печатать на обычном листе формата A4 сразу две интернетных страницы, экономя таким образом время и пространство. В этом струйном принтере — две печатающих головки, которые работают одновременно, и, кроме интернет-страниц, на нем можно распечатывать любую графику и тексты со скоростью в два раза выше, чем это делают аналогичные изделия конкурирующих фирм. При этом разрешение принтера составляет 1200x1200 dpi. С таким разрешением, как утверждается в пресс-релизе, скорость печати на Compaq IJ750 составляет 7 страниц в минуту в черно-белом и 3,5 — в многоцветном режиме. Цена принтера не такая уж высокая — всего $149. Интерфейс — двунаправленный параллельный порт IEEE-1284. Из интересных особенностей — принтер может печатать, что называется, «в край», то есть не оставляя белых полей сверху, снизу и по бокам листа. Это позволяет распечатывать на принтере баннеры и плакаты с последующей склейкой листов. Особую гордость производителей вызывают 47 дБ шума, издаваемых принтером при печати, что для струйного принтера очень мало.

Более подробная информация — на www.compaq.com/athome/printers/IJ750

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ВИДЕОРЕКОРДЕР



Компании TiVo и Philips Electronics с сентября начинают продажу так называемого персонального видеорекордера — устройства, подключаемого к телевизору и записывающего нужные передачи в установленное для этого время. Так это ж видеомагнитофон! — удивитесь вы. По сути — он и есть, но вот реализация его весьма оригинальна. Дело в том, что в качестве носителя видеорекордер использует несъемный жесткий диск, на который можно записать до 14 часов видео телевизионного качества, чего, по мнению разработчиков, вполне должно хватить на все случаи жизни. Потом запись можно прокручивать вперед-назад, делать паузы, проигрывать на замедленной скорости — в общем, делать все то, что умеют обычные видеомагнитофоны. Продажи этого чуда техники начинаются с 10 сентября сразу в 333 магазинах американской сети Best Buy, и стоит оно ни много ни мало $499 плюс подписка на сервис TiVo Personal Television Service за $9.95 в месяц или за пожизненный взнос в $199. В этот сервис входят следующие телеканалы: CBS, Comcast, Cox, Discovery, Walt Disney, Liberty Media, Advance/Newhouse, TV Guide Interactive, NBC, DIRECTV, E! Entertainment Television, FLIX, HBO, Showtime, Style, The Movie Channel, The Weather Channel и ZDTV. Более подробно — на www.tivo.com.

РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ЧИПСЕТ ОТ NVIDIA И ALI



Компании NVIDIA Corporation и Acer Laboratories Inc. (ALi) анонсировали новый чипсет для материнских плат Aladdin TNT2. Это будет интегрированный с видеоадаптером RIVA TNT2 набор микросхем для решений на основе Slot 1/Socket 370, созданный специально для недорогих, но производительных машин ценовой категории до $1000. Лицензия на производство чипсетов для процессоров Pentium II/III и Celeron, полученная недавно Acer Laboratories от Intel, позволила компании развернуться пошире, и вот — первое интересное решение в союзе с популярнейшей сегодня NVIDIA Corp. Новый чипсет поддерживает до 1.5 Гб оперативной памяти EDO, SDRAM или VC-SDRAM, а также до 32 Мб локальной видеопамяти, которая также будет встроена в материнские платы на основе этого чипсета. Все характеристики процессора TNT2 останутся в чипсете нетронутыми, и графическая система такого компьютера будет исполнять все то, что умеет TNT2 в составе любой обычной графической карты. Другими словами, это будет полноценный TNT2. Что касается остальных функций чипсета, то его конструкция позволяет без использования дополнительных устройств получить контроллер ввода-вывода, интегрированное аудио, программный модем, четыре порта USB и контроллер UDMA-66. То есть практически весь компьютер в одном чипсете. О производстве материнских плат на основе чипсета заявили такие компании, как Gigabyte Technology, ASUSTeK, C.P. Technology, Acer и ABIT Computer. Они поступят в продажу в последнем квартале этого года. О продукции ALi читайте на сайте www.ali.com.tw.

ВИДЕОКАРТА LEADTEK НА ЧИПЕ NVIDIA GEFORCE256

Стали известны подробности о новом акселераторе от американской компании Leadtek Research Inc. WinFast GeForce256. Карта поступит в продажу в конце сентября и, согласно спецификации нового чипа GeForce256, будет содержать четыре 32-битных движка для обработки 3D-графики, 350 МГц RAMDAC, а также 32 или 64 Мб 5 нс локальной видеопамяти SDRAM. Видеокарта оптимизирована и поддерживает Pentium III SSE и AMD 3DNow!, Windows 9x/NT/2000, DirectX7, DVD, 3D-очки, TV-выход, DFP-коннектор, аппаратный мониторинг состояния видеопроцессора, а также официальную утилиту для разгона процессора/памяти.

Процессор GeForce256, ранее фигурировавший под рабочим названием NV10, является первым представителем нового, четвертого поколения видеочипов, поддерживающих обработку 3D-видео, и содержит в себе 23 миллиона транзисторов — это в два раза больше, чем в процессоре Pentium III и даже больше, чем предстоя-

щий процессор Merced. С его использованием перед разработчиками игр предстают новые, до сих пор невиданные возможности в трехмерной анимации: теперь даже самые мелкие детали — колышущаяся листва, волосы на голове персонажей, динамически изменяющиеся текстуры — могут обрабатываться со скоростью реального времени. Сцены могут состоять из сотен тысяч компонентов. Разработчики могут создавать так называемые физические модели, которые сегодня используются лишь в сверхмощных компьютерах для эмуляции процессов, происходящих, например, в человеческом организме или в двигателе автомобиля при предварительных компьютерных испытаниях. Подробнее о WinFast GeForce256 — на сайте www.leadtek.com.

МЫШЬ С «ОБРАТНЫМ ХОДОМ»

Игры становятся все более зрелищными и претендуют на захват все большего количества человеческих чувств, и одно из самых информативных — это тактильные ощущения, то есть осязание. Уже есть интерактивные джойстики и рули, и вот теперь появляются мыши. Компания Logitech с октября этого года начитает продавать свою новую мышь WingMan Force Feedback



Mouse. Как ясно из названия, мышь будет не простая, а почти живая. Ну, может и не совсем живая, но уже почти что зомби (зомби тоже может играть в баскетбол). Используя технологию, разработанную Immersion Corporation, WingMan будет изображать отдачу от стрельбы разными видами оружия, подрагивать при «ходьбе» игрока, упруго подергиваться при прыжках и так далее. Самое интересное при этом, что мышь будет продаваться в комплекте с тремя играми в полных версиях, специально написанных с учетом фидбэковых возможностей — это Heavy Gear II (Activision), Railroad Tycoon II: Gold Edition (PopTop Software) и Gruntz (Monolith Productions). В Railroad Tycoon II, например, мышь будет реагировать на крушения поездов и обвалы зданий страшными сотрясениями, равно как и подтверждать приятными щелчками стыковку рельс и отъезды электровозов. Но играми не ограничивается мышиный feedback — даже в обычных приложениях она будет жить своей жизнью: в Internet Explorer, например, мышь сможет реагировать на выпуклости вэб-страничного рельефа и скакать и прыгать в тех местах, в которых, по мнению разработчиков страниц, она должна это делать. То же самое может относиться к другим приложениям и собственно к Windows Desktop. Теперь дело за программистами — чтобы мышь работала, они тоже должны постараться.

Подробнее об этом и других продуктах Logitech — на страницах www.logitech.com.

ПОРТАТИВНЫЙ MP3 CD-ПЛЕЙЕР

Его сделали в американской компании Pine Technology USA Inc. и назвали SM-200C. Это первый в мире плейер, работающий с CD-ROM, на которых записаны файлы MP3, и с его появлением у меломанов появляется новая возможность потратить свои кровно заработанные



деньги. Зато взамен они получат несколько часов полного счастья на одном диске (около 100 композиций), причем обычные компакт-диски он также умеет крутить. В плейере есть жидкокристаллический экран, на котором отображается название альбома и песни (если оно зашито в MP3-файл), имеется антишок на 10 с, дистанционное управление, а также функции повтора и автопоиска. Более того, там еще есть и встроенный цифровой эквалайзер. Плейер работает от четырех батареек или аккумуляторов формата AA около 8 часов без подзарядки, а размеры его составляют 130x138x31 мм. SM-200C будет стоить $299 и начнет продаваться с ноября 1999 года, так что кому-то может очень здорово повезти с подарком на Рождество. SM-200C — не первый продукт Pine; первым был записывающий портативный MP3-плейер D`music, работающий на флэш-памяти, который продается сегодня по цене $188. О продукции Pine — на странице www.pineusa.com.

ПЕРВЫЙ ДИСК DVD-18 ВЫПУЩЕН

Компания DVD International, специализирующаяся на выпуске DVD-программ, выпустила первый в мире диск формата DVD-18 (двухсторонний, двухслойный) с видеопрограммой «Aquaria», рассказывающей о жизни подводного мира. Более 20 часов видео и 4 саундтрека высококачественного пятиканального звука в Dolby 5.1 Surround 28 сентября (день выхода диска в продажу) не



оставят равнодушным ни одного профессионального водолаза или простого любителя подводных глубин. Кроме видеопрограммы, на диске содержится богатейшая энциклопедия рыб и прочих обитателей морских и речных глубин, которую можно распечатывать с компьютера, а также многочисленную коллекцию вэб-линков. Вот вам и достойное применение для таких емких носителей информации.

КИТАЙЦЫ ЗАХВАТЫВАЮТ ЕЩЕ ОДНУ ЧАСТЬ КОМПЬЮТЕРНОГО РЫНКА

А все потому, что на побережье Льяонинг, в городе Дальян начал работу огромнейший завод по производству жидкокристаллических дисплеев под громким названием The Dalian Dongfu Color LCD Screen Factory. Основан и финансируется завод двумя местными компаниями и одной тайваньской фирмой. Оборудование используется преимущественно тайваньского и японского производства — общей стоимостью в 29 миллионов долларов. Производиться там будет экранов общей площадью 160 000 квадратных метров в год, причем китайцы надеются окупить затраты в первый же год, да еще и ожидают прибыль в 97 миллионов. И это при том, что продавать свои экраны они собираются по ценам, значительно более низким общемировых, таким образом провоцируя всеобщее снижение цен на LCD-мониторы и, как следствие — на ноутбуки. Если все пойдет как надо, Китай станет самым крутым производителем жидкокристаллических дисплеев в мире.



ЖЕСТКИЕ ДИСКИ — НАРОДУ, ВЛАСТЬ — WESTERN DIGITAL

Всемирно известный производитель жестких дисков компания Western Digital Corporation анонсировала новое семейство винчестеров, специально предназначенных для видеорекордеров (см. новость «Персональный видеорекордер»), цифровых магнитофонов, домашних аудио-видеосистем и других мультимедийных продуктов. Отличается новая линейка пониженным уровнем шума и способностью одновременно записывать и воспроизводить большое количество звуковых и видео-потоков с необходимой для этого пропускной способностью. Линейка называется WD Performer, и в ней используются 9.1-гигабайтные пластины; соответственно, диски будут емкостью 27.2, 18.1, 13.6 и собственно 9.1 Гб. Для наглядности можно привести пару примеров: винчестер в 27 Гб может вместить до 25 часов видео в формате MPEG-2, или же около 500 часов музыки в MP3. Что касается шумовых характеристик, то диски серии WD Performer используют фирменную технологию



WhisperDrive и гудят примерно на 50% тише своих собратьев, что весьма важно в тех случаях, когда диск используется для домашней аудиосистемы. Интерфейс серии — Ultra ATA/66, диски поступают в продажу в конце сентября. Более подробно — на www.westerndigital.com.

56K ЗА $30 НОВЫЙ МОДЕМ ОТ GENIUS

Корейская компания KYE (аббревиатура расшифровывается как «Knowledge — Yild — Excellence», что-то вроде «Знание — сила!»), известная более своими изделиями под торговой маркой Genius (мыши, клавиатуры, прочая игровая периферия и звуковые карты), выпустила PCI-модем на чипе Lucent DSP 1646 с поддержкой стандартов K56flex и V.90. Событие это может и не столь знаменательное в сегодняшнем быстроизменяющемся компьютерном мире, но отрадное хотя бы уже тем, что за ничтожную цену ($30) можно купить приличный модем от хорошего производителя, почти brand-name.

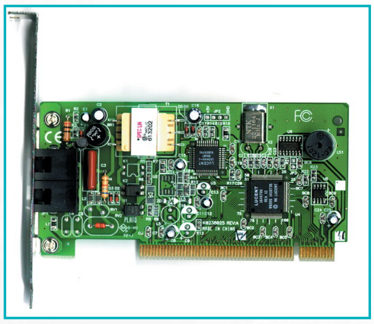


Особенности модема таковы: поддержка голосовых функций (интернет-телефония, автоответчик и т.д.); отсутствие контроллера; полная поддержка ACPI (включение ATX-компьютера по звонку или «пробуждение» из режима Suspend и Standby); возможность посылать и принимать факсы (Class 1); коррекция ошибок V.42 и MNP 2, 3, 4; компрессия V.42bis и MNP 5; командный буфер в 40 символов и полный, простите за выражение, дуплекс.

Мы протестировали модем на разных телефонных линиях и получили неплохие результаты на цифровой линии (до 42 000 bps) и не очень хорошие — на аналоговой (до 28 800 bps). Соединение держится довольно устойчиво — в ночное время с хорошим провайдером можно ни разу не потерять коннект; в дневное, конечно, такой номер не проходит, но тоже неплохо. Реальная средняя скорость приема информации — где-то в районе 2,5 кб/с, что, в общем, совсем неплохо.

Из недостатков можно выделить противный писк встроенного динамика, если его оставить включенным, а если его выключить, то этот недостаток превратится в достоинство — при наборе номера и соединении вы не услышите ни звука (что, конечно, вводит в некоторое беспокойство тех, кто привык контролировать соединение на слух — кажется, что модем вообще не работает).

В комплекте с модемом идет несколько программок, из которых можно выделить полную версию факс-клиента BitWare Fax, прокси-сервер SyGate, позволяющий подключать локальную сеть к Ин-



тернету через один модем, а также FTP-клиент WS_FTP Pro. Есть еще две Evaluation-версии интернет-телефонов и несколько полезных утилит. В общем, более чем достаточно для одного модема.

Genius GM56PCI-L продается у нас в Retail-упаковке, с подробной инструкцией (для тех, кто их читает) и телефонным кабелем в количестве 1 штука. В общем, совсем неплохой выбор для тех, кто привык экономить, но при этом не жертвовать качеством.

Модем для тестирования любезно предоставлен компанией ELKO (www.elco.ru, тел. 234-2845)

http://www.gameland.ru
#19(52), ОКТЯБРЬ 1999

ЭКСПЕРТ: Iron **MAN**

ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАРТ

Если вы задумали покупать себе новый компьютер или проводить апгрейд старого, то перед вами наверняка встанет непростая дилемма — какую видеокарту выбрать? И неважно, стеснены ли вы в средствах или у вас этих денег — куры не клюют, в любом случае можно прогадать, а можно поступить разумно и выбрать то, что на данный момент будет самым оптимальным для вашей системы и кошелька.

Конечно, говорить мы будем о совмещенных **2D/3D-акселераторах**, поскольку раз уж вы собрались покупать себе видеокарту, то, несомненно (если вы, конечно, играете в игры), вам понадобится именно такая. Короче говоря, лежат перед нами (с вами) 8 видеокарт из числа тех, что наиболее интенсивно продаются и, соответственно, покупаются на нашем рынке, и предстоит нам выбрать всего одну — ту, за которую не будет жалко отдать тех денег, каких она стоит, и чтоб работала она как папа Карло на немецкое командование.

ASUS V3400 RIVA TNT IN/OUT (RTL)

Цена — $103

Характеристики

Частота ядра/памяти: 90/110 МГц (разогналась до 115/125 МГц)

Объем памяти: 16 Мб

Рендеринг: 6 млн. треугольников в секунду, 180 мегатекселей в секунду

Макс. разрешение: 1920x1200 (2D, 3D)

Макс. частота для 15» монитора: 85 Гц при 1024x768

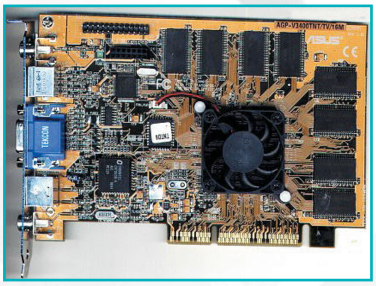
Частота RAMDAC: 250 МГц

Игры, идущие в комплекте: Incoming (Acclaim)

Программы: ASUS Control Panel, Live3400 (Видеозахват/AVI-проигрыватель), CyberLink VCD PowerPlayer (MPEG-проигрыватель)

Особенности: видеовход, TV-выход, кабели

Чем хороша эта карта (кроме ее скоростных показателей), так это тем, что ее можно использовать еще и в целях видеозахвата. Можно просто с видика записы-



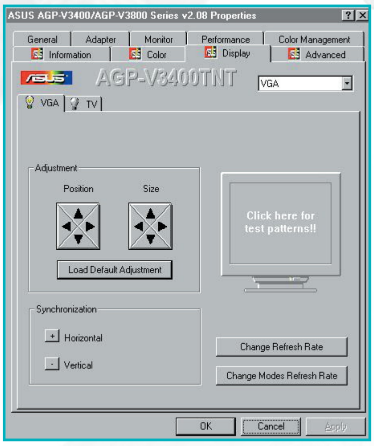
вать ролики (максимальное качество при этом — такое, как на телевизоре, т.е. 704x576, 30 кадров в секунду, формата **AVI** — для этого на инсталляционном диске положена утилита **ASUS Live**), можно подключить видеокамеру-глазок и устроить прямую трансляцию в Интернет из вашей спальни, или глазок вставить во входную дверь и следить за тем, кто шляется вокруг вашей квартиры (дома). А можно делать моментальные снимки — как с камеры, так и с видео. Это то, что касается входа. Выход же можно использовать как для записи на видеомагнитофон чего угодно, так и для просмотра того же на большом (у кого он есть) экране. Если драйвера пропатчить, то можно подключить видеомагнитофон ко входу и смотреть в маленьком окошке телепередачи на мониторе. Патч нужен, чтобы карта поддерживала **SECAM**, но он маленький, и найти его можно в Интернете легко. Есть в видеовыходе одна небольшая ошибочка — изображение выводится не на весь экран, а примерно на 90% его. Исправляется другим патчем, тоже небольшим. Все сделано, кстати, нашими отечественными умельцами.

Теперь собственно о том, ради чего все затевалось. Все игры идут на ура, без всяческих досадных лагов и прочих торможений. Конечно, в моменты, когда подгружаются большие текстуры, игра слегка приостанавливается, буквально на полсекунды-секунду, но такое случается со всеми картами без исключения, просто в одних эти задержки больше, в других — меньше.

Качество — выше среднего. То есть когда она только вышла, его нельзя было ни с чем сравнить, сегодня же, когда появились **ATI Rage 128** и **Matrox G400**, оно действительно лишь выше среднего. Впрочем, видно это толком лишь на демонстрационных сценках, игр же, демонстрирующих супервозможности вышеупомянутых карт, пока не выпущено. При всем моем уважении к **Quake III** тамошние текстуры до уровня этих карт не дотягивают.

Что же касается производительности как таковой, то из результатов тестов хорошо видно, что как чип **TNT**, так и плата **ASUS 3400** продолжают оставаться в числе лидеров. 3D Mark ее, как вы успели заметить, вообще поставил на первое место, что, конечно, курьезно, но задуматься заставляет о многом. Разогнать карту получилось до 115/125 МГц, что дало примерно 30% прирост в производительности. Вообще, стоит заметить, что здесь и далее приводятся показатели разгона такие, при которых карта работает устойчиво, без сбоев и мусора на экране. То есть разогнать-то ее можно и больше, но это уже будет не дело. Опять же все это относится только к тем экземплярам акселераторов, которые имелись в моем распоряжении. Никто не утверждает, что другие экземпляры будут гнаться лучше или хуже. Вот моему товарищу достался **ASUS 3400,** хоть и на более прогрессивной памяти **SGRAM** (против той, что досталась мне — на **SDRAM**), но разогнаться она вообще не смогла.

Что еще хорошо в этой и других карточках **ASUS**, так это, во-первых, возможность точно и оперативно изме-



нять частоту обновления экрана монитора (причем для разных режимов выставлять свою частоту), а во-вторых, в комплекте с картой идет утилита **ASUS Tweak**, которая занимается своей прямой обязанностью, то есть собственно тем, что называется **Tweak** — изменяет частоту работы видеопроцессора и памяти, тем самым увеличивая производительность карты. В результате не нужны никакие дополнительные утилиты, **PowerStrip**, например (см. врезку), или еще что-нибудь в этом роде.

ASUS V3800 RIVA TNT2 Deluxe In/Out+3D Glasses (RTL)

—asus_3800.jpg—

Цена — $239

Характеристики

Частота ядра/памяти: 125/150 МГц (разогналась до 150/175 МГц)

Объем памяти: 32 Мб

Рендеринг: 9 млн. треугольников в секунду, 300 мегатекселей в секунду

Разрядность: 32 бит (2D, 3D)

Z-буфер : 16/24/32 бит

Макс. размер текстур: 2048x2048 пикселей

Макс. разрешение: 2048x1536 (2D, 3D)

Макс. частота для 15» монитора: 85 Гц при 1024x768

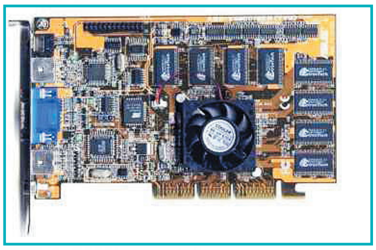
Частота RAMDAC: 300 МГц

Игры, идущие в комплекте: Turok 2 (Acclaim), Extreme G XG2 (Acclaim)

Программы: ASUS Control Panel, Live3800 (Видеозахват/AVI-проигрыватель)

Особенности: вход, выход, стерео очки, кабели, переходники

В основном **ASUS 3800** повторяет **ASUS 3400**, с той лишь разницей, что процессор и память в ней работают на



более высоких частотах, и производительность из-за этого у карты выше. Никаких принципиальных усовершенствований в карту внесено не было — даже декодер цифрового сигнала в видео (для **TV-выхода**) остался тем же, что и раньше. Тем не менее, нововведения в этой карточке имеются. Прежде всего, появилась дырочка для штекера от стереоскопических очков. Сама по себе идея очков не нова, впервые, кажется, я испробовал очки от **Metabyte** и остался ими не вполне доволен. Здесь ситуация несколько изменилась, изображение в очках стало почетче, но глаза по-прежнему быстро устают, и, по большому счету, это баловство — играть в игру в очках. Вот, может, стереофильм посмотреть было бы занятно, но о таких в компьютерном исполнении я пока не слышал.

Данная видеокарта разогналась до показателей **TNT2 Ultra** и, следовательно, показала производительность именно этого процессора (сравните по таблицам с **Creative 3D Blaster TNT2 Ultra**), но все же, если быть до конца честным, от нового поколения видеопроцессоров (если первым считать **Riva TNT**) **TNT2** отличается не так уж сильно. Что касается качества рендеринга, то оно осталось на мой невооруженный взгляд таким же, что и в случае с **ASUS 3400.** Поэтому вывод: **ASUS 3800** — хорошая, быстрая и качественная карта, один из лидеров сегодняшнего рынка, но если у вас уже есть акселератор на процессоре **Riva TNT**, я бы апгрейдить до **TNT2** вам не советовал. Лучше дождитесь следующего поколения процессоров. **GeForce 256,** например.

Примечания:

«Не рекомендуется использовать с материнскими платами на основе чипсетов **ALi**». Это предостережение приклеено на коробку с видеокартой и означает то, что в материнских платах на чипсете **ALi** не очень правильно реализован **AGP-интерфейс.** Поскольку я тестировал все на **i440BX** и к **ALi** на версту не приближался, то оставлю это предостережение **as is**, то есть как есть. Без комментариев.

Еще одна проблема связана с платами **Chaintech BTA** и **BTM** (а также с некоторыми другими моделями разных фирм) — карта приводит к зависанию компьютера, однако здесь дело не в чьей-либо кривизне, а в том, что **ASUS 3800** (как и **ASUS 3800 M64**) выполнена в строгом соответствии со спецификацией **AGP 2.0,** а **Chaintech BTA/BTM** поддерживает предыдущую спецификацию — **AGP 1.0,** вследствие чего происходит конфликт. Чтобы его избежать, нужно заклеить/замазать скотчем или лаком по одному последнему контакту **AGP** на видеокарте с обеих сторон, и все пройдет. Кстати, большинство серьезных производителей материнских плат учли эту возможную проблему (равно как и ряд других) еще задолго до того, как появилась спецификация **AGP 2.0,** поэтому на подавляющем большинстве матерей такой проблемы не существует.

ASUS V3800 M64 RIVA TNT2 MAGIC (RTL)

Цена — $101

Характеристики

Частота ядра/памяти: 125/150 МГц (разогналась до 150/175 МГц)

Объем памяти: 32 Мб

Разрядность: 32 бит (2D, 3D)

Z-буфер: 16/24/32 бит

Макс. размер текстур: 2048x2048 пикселей

Макс. разрешение: 2048x1536 (2D, 3D)

Макс. частота для 15» монитора: 81 Гц при 1024x768

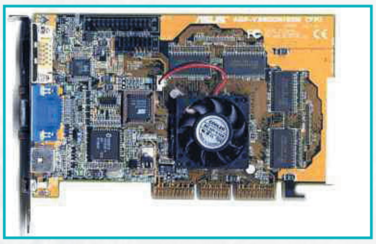
Частота RAMDAC: 300 МГц

Игры, идущие в комплекте: Turok 2 (Acclaim), Extreme G XG2 (Acclaim)

Программы: ASUS Control Panel

Особенности: не рекомендуется использовать с материнскими платами на основе чипсетов ALi

Об этом видеоакселераторе сказать можно еще меньше. Чип TNT2 M64 — урезанный вариант TNT2. И его так хорошо урезали, что по некоторым показателям он стал проигрывать своему старшему брату TNT. А в таб-



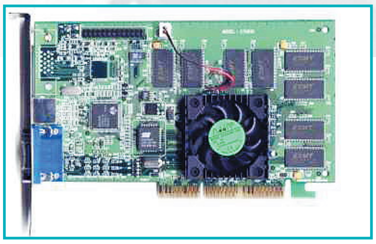
лице суммарной производительности Final Reality он вообще оказался на последнем месте. На мой взгляд, это никуда не годится, но, учитывая его невысокую цену, такое положение дел вполне можно оправдать. Хотя у концерна 3dfx/STB их вариант урезанного чипа — карта Velocity100 — получился намного удачнее, а цена — ниже. Причем цена эта сравнима с той, по которой сейчас продается ASUS 3400, правда, с 16 Мб. Но зато здесь нет ни видеовхода, ни видеовыхода.

CREATIVE 3D BLASTER RIVA TNT2 ULTRA (RTL)

—creative_tnt2_ultra.jpg—

Цена — $205
Характеристики
Частота ядра/памяти: 150/183 МГц (разогналась до 175/200 МГц)
Объем памяти: 32 Мб
Рендеринг: 9 млн. треугольников в секунду
300 мегатекселей в секунду
Разрядность: 32 бит (2D, 3D)
Z-буфер: 16/24/32 бит
Макс. размер текстур: 2048x2048 пикселей
Макс. разрешение: 2048x1536 (2D, 3D)
Макс. частота для 15» монитора: 81 Гц при 1024x768
Частота RAMDAC: 300 МГц
Игры, идущие в комплекте: Expendable (Rage), Rollcage (Psygnosis)
Программы: Creative BlasterControl, Sonnetec Colorific/3Deep, Creative SoftMPEG
Особенности: TV-выход, переходник

Вот та самая Ultra, непревзойденный видеопроцессор, который считается победителем всех соцсоревнований и душителем #1 Voodoo3 и прочих конкурентов. Стоимость видеокарты на TNT2 Ultra сравнима лишь со стоимостью процессоров Pentium II, но, судя по тестам и визуальным впечатлениям, отличается она от карт на TNT2 так же, как и Pentium II от Celeron. Однако отметим прежде всего положительные стороны этого акселератора. Во-первых, это очень качественное исполнение, brand-name Creative, замечательные и часто обновляемые драйвера, быстрая видеопамять и хороший вентилятор на процессоре, высокая производительность и наличие TV-выхода S-Video с переходником на нормальный RCA-разъем. Плюс две какие-никакие игрушки в полных продажных версиях. Ну и красивая коробка, в которой карту не стыдно подарить на день рождения. Минус — всего один. Это цена. При этом показатели производительности, выдаваемые картой — не самые высокие, хотя ожидать следовало именно таковых. Например, ASUS 3800 Deluxe, хоть и не в Ultra-варианте, с меньшими значениями частоты памяти/процессора показала лучшие результаты по большинству параметров, а отличается она всего на 39 долларов (при наличии дополнительных видеовхода и стерео очков). Кстати, ASUS 3800 Ultra Deluxe также существует в природе. И ее цена не на много выше, поэтому если уж у вас завелись такие деньги, которые не жалко потра-



тить на какую-нибудь «ультру», то, на мой взгляд, стоит приобрести все же ASUS.

MATROX MILLENNIUM G400 (OEM)

—matrox_g400.jpg—

Цена — $173
Характеристики
Частота ядра/памяти: 126/168 МГц (разогналась до 143/190 МГц)
Объем памяти: 32 Мб
Рендеринг: 8 млн. треугольников в секунду
250 мегатекселей в секунду
Разрядность: 32 бит (2D, 3D)
Z-буфер: 16/24/32 бит
Макс. размер текстур: 2048x2048 пикселей
Макс. разрешение: 2048x1536 (2D, 3D)
Макс. частота для 15» монитора: 82 Гц при 1024x768
Частота RAMDAC: 300 МГц
Программы: Matrox QuickDesk, Matrox System Utilities, Matrox TechDemo, Matrox Divicore DVD Player

Сразу следует отметить, что основное преимущество Matrox G400 — возможность подключения одновременно двух мониторов — реализовано не во всех карточках G400. Например, в тестируемой карте такой возможности нет, а те модификации, которые ее имеют, стоят несколько дороже — до 230 долларов, поэтому при покупке учитывайте. Возможность эта полезна всем, кто интенсивно работает с графикой, видео или версткой, равно как и с профессиональным звуком, где необходимо одновременно запускать несколько программ и оперативно наблюдать за происходящим в каждой из них. В принципе, для этого можно использовать и более дешевую конфигурацию — достаточно инсталлировать Windows 98 и вставить в PCI-слот дополнительный видеоадаптер долларов за 15, но те, кто работает профессионально, обычно предпочитают не экономить, а пользоваться более правильными решениями.

Но это в данном случае роли не играет, поскольку в наших руках сегодня оказалась одно-мониторная карта, которая сама по себе обладает уникальными возможностями. Во-первых, в G400 реализована так называемая 256-битная двойная шина (Dual Bus), которая резко увеличивает пропускную способность графического движка. На практике это означает то, что в трехмерных программах (и играх в первую очередь) обработка больших и сложных текстур должна идти быстро и без напряжения.



Второй конек Matrox G400 — это, как обычно, 2D-графика, скорость которой до сих пор не побил никто. На этот раз у него также не было конкурентов. Но вот на то, что G400 всех победит в тестах на 3D, я лично не особенно надеялся. Тем не менее, это произошло, причем не в одном, а сразу в двух тестах — Final Reality и WinTune, а в третьем также показал выдающиеся результаты.

В-третьих, в этом процессоре аппаратно реализован так называемый Environment Mapped Bump Mapping, то есть в вольном переводе — «построение природных рельефов». Суть его в том, что он может формировать быстроизменяющиеся рельефы — волнение воды, например, или песчаную зыбь, шевелящуюся листву или неровности движущихся объектов. То есть то, чего не хватает современным играм для того, чтобы казаться более естественными. Конечно, алгоритм такого текстурирования далек от природного, но визуальные впечатления от него очень сильные. Для его демонстрации можно прокрутить трехмерный ролик, который идет в комплекте с картой на инсталляционном CD-ROM. Такого качества в трехмерной сцене я, признаюсь, до сих пор не видел. Наверное, так будут выглядеть трехмерные игры недалекого будущего. Для наглядности приведу один кадрик здесь.

До недавнего времени G400 не имел хороших OpenGL-драйверов, но сегодня можно с полной уверенностью говорить о том, что трехмерный потенциал карты использован в новых драйверах если не на все 100% (производители обещают в скором времени увеличить производительность G400 в OpenGL еще процентов эдак на 40), то весьма близко к этому.

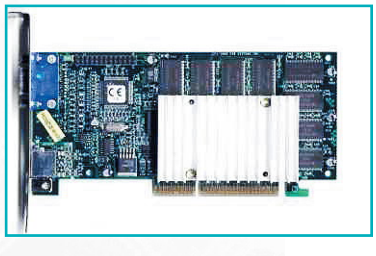
В заключение стоит сказать, что данная цена — 179 долларов — приведена для карты с 32 Мб памяти, 16 Мб вариант стоит около $130, что при пожертвовании большими текстурами позволяет сэкономить почти 50 долларов и не потерять при этом ни в скорости, ни в качестве, а карту Matrox G400 сделать весьма и весьма конкурентоспособной на сегодняшнем рынке.

STB VOODOO3 3000 AGP TV-OUT (OEM)

—voodoo3_3000.jpg—

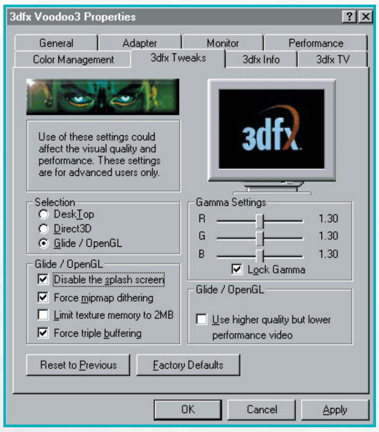
Цена — $127
Характеристики
Частота ядра/памяти: 166/166 МГц (разогналась до 175/175 МГц)
Объем памяти: 16 Мб
Рендеринг: 7 млн. треугольников в секунду
166 мегатекселей в секунду
Разрядность: 16 бит (3D), 32 бит (2D)
Z-буфер: 16/24 бит
Макс. размер текстур: 256x256 пикселей
Макс. разрешение: 2048x1536 (2D)
1600x1200 (3D)
Макс. частота для 15» монитора: 86 Гц при 1024x768
Частота RAMDAC: 350 МГц
Программы: 3dfx Tools
Особенности: TV-выход, переходник

О недостатках Voodoo3 написано уже много — это и ограничение в 16 бит для 3D-рендеринга, и отсутствие такого полезного дела, как анизотропная фильтрация, и кривой AGP без DIME-текстурирования, но все это относится скорее к потенциальным недостаткам карты, поскольку в современных играх ни то, ни другое, ни



третье практически не используется, а если и используется, то без них вполне можно и обойтись, причем никакой особой разницы вы не заметите. Преимущества же Voodoo3 перед другими 3D-акселераторами в основном сводятся к сверхскоростным показателям в Quake-подобных играх. Да, по многим тестам Voodoo3 выигрывает у всех в количестве кадров в секунду, пусть не намного, но у всех. Создается даже впечатление, что сам чип был спроектирован под этот движок. Если же сравнивать Voodoo3 со своим предшественником Voodoo2, то тут и говорить не о чем — компания 3dfx сделала большой прыжок вперед и... осталась на месте. Поскольку сегодня, чтобы оставаться в лидерах, нужно не только хорошо прыгать, но и хорошо бегать. В результате за эту же цену можно приобрести более полноценную 3D-карту — например, ATI Rage Fury или какой-нибудь недорогой вариант на основе TNT2.

Теперь немного о производительности. Данная карта смогла разогнаться до 175/175 МГц, но это опять же не значит, что все остальные Voodoo3 3000 смогут разогнаться до этих значений. Есть варианты, которые не гонятся вовсе, а есть и такие, для которых 185 МГц — пус-



тяк. Скорость карты (в fps) от этого зависит довольно сильно и может отличаться процентов на 30. Поэтому неплохо бы перед покупкой проверить карту на предмет разгона, хотя я понимаю, что далеко не у всех есть такая возможность. Можно также попробовать открутить этот безобразный радиатор, который висит на процессоре, и соорудить новый, оснастив его вентилятором. Почти во всех случаях это помогает в вопросах гонки, тем более что чип греется очень сильно — так, что после часа игры в **Quake** до него невозможно дотронуться.

Если вы хотите получить максимальную скорость в **3D-играх**, то стоит отключить синхронизацию по вертикали (**Vertical Sync**) в настройках панели **Voodoo3** (см. рис.) — это повышает производительность на 6-12 **fps**. Хотя и без этого **Voodoo3 3000** выигрывает в скорости у карт на **TNT2**, но так она оставляет их далеко позади.

STB *VELOCITY* 100 *(OEM)*

Цена — $59
Характеристики
Частота ядра/памяти: 143/143 МГц (разогналась до 175/175 МГц)
Объем памяти: 8 Мб
Рендеринг: 143 мегатекселей в секунду
Разрядность: 16 бит (3D), 32 бит (2D)
Z-буфер: 16/24 бит
Макс. размер текстур: 256x256 пикселей
Макс. разрешение: 1920x1400 (2D) 1024x768 (3D)
Макс. частота для 15» монитора: 82 Гц при 1024x768
Частота RAMDAC: 300 МГц
Программы: 3dfx Tools, PowerPlugs (для презентаций PowerPoint), Organic Art (моделирование 3D-скульптур)

Этот супердешевый **2D/3D-акселератор** кое-где продается под маркой **Voodoo3 2000** 8 Mb, кое-где — под маркой **Voodoo3 1000**, а иногда к этому названию для честности присовокупляют еще и **Velocity 100**. Все три варианта, в общем-то, верные как по сути, так и с точки зрения законности торговой марки. Дело в том, что **Velocity 100** продается только в **OEM-варианте**, и продавцы могут писать все что угодно в своих прайс-листах. Но не это главное.

Главное то, что за сверхнизкую цену мы получили почти полноценный **3D-акселератор** для игр, а также приличную **2D-карту** для прочих не трехмерных приложений. **Velocity 100** умеет все то же самое, что и **Voodoo3**, хотя и с некоторыми оговорками, которые я сейчас и приведу.

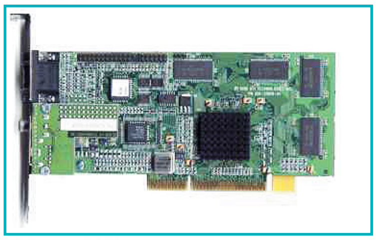
Во-первых, из-за 8 Мб памяти разрешение экрана в трехмерных играх ограничено значением 800x600 (в других источниках я встречал другое значение — 1024x768, но у меня ни одну игру в этом разрешении запустить не удалось, правда, это относится только к играм, для которых используется **MiniGL-драйвер**). Во-вторых, в играх с большими текстурами может наблюдаться довольно ощутимое торможение, но это чисто теоретически, поскольку пока таких игр я не видел. В-третьих, на **Velocity 100** нет и не будет никаких видеовыходов для телевизора, но это далеко не всем нужно. Все остальное в этой видеокарте — на уровне **Voodoo3**. Чип гонится до 175/175 МГц, что для карты за 59 долларов — просто супер. Производительность в режимах до 800x600 — вообще одна из лучших в обзоре. Видеопамять — **SGRAM**, 6 нс, очень быстрая и с большим запасом прочности. Поэтому эту карту можно смело рекомендовать всем, чей кошелек не так толст, как у детей новых русских, но чей смысл жизни заключен в том, чтобы обыграть соседа в **Quake**, не задумываясь о проблемах торможения в безвоздушной среде.

ATI *FURY* RAGE128TV-OUT *(OEM)*

—ati_rage.jpg—

Цена — $129
Характеристики
Частота ядра/памяти: 89/110 МГц (разогналась до 105/130 МГц)
Объем памяти: 32 Мб
Рендеринг: 4 млн. треугольников в секунду 180 мегатекселей в секунду
Макс. размер текстур: 1024x1024 пикселей
Макс. разрешение: 1920x1200 (2D, 3D)
Макс. частота для 15» монитора: 85 Гц при 1024x768
Частота RAMDAC: 250 МГц
Программы: ATI Rage Demo
Особенности: TV-выход, кабели, переходники

Эту карту можно было бы отнести к поколению **Riva**



TNT (исходя из значений частоты процессора и памяти) и сравнивать ее производительность с ними — **Savage3D, Matrox G200** и **Riva TNT**, но дело в том, что, несмотря на свои частоты, **ATI Rage Fury** может тягаться и с процессорами нового поколения, проигрывая им незначительно, а кое в чем даже превосходя (см. врезку о результатах тестирования). К основным преимуществам карты следует отнести хорошую проработку текстур, а также быстрый и качественный 32-битный рендеринг. Там, где многие другие карты спотыкаются и начинают тормозить, подгружая текстуры, **ATI Rage Fury** даже не замечает этих мест, проскакивая их за доли секунды. Может это кому-то покажется мелочью — подумаешь, подождать пару секунд и дальше играть, но я вижу в этом большое преимущество, особенно если вы цените не только скорость, но и качество картинки. А оно, качество, в этом обзоре — одно из самых лучших и может сравниться только с качеством **Matrox G400**.

ВЫВОДЫ

По суммарным показателям производительности и качества видеокарту **Matrox G400** можно смело выдвигать на первое место. Если в средствах вы стеснены, то лучшим вариантом выбора **3D-акселератора** будет **Velocity 100**. Ну а тем, кто хочет сразу все и много, можно рекомендовать **ASUS V3800 Deluxe**.

Следующим поколением видеокарт/видеопроцессоров будет поколение **GeForce, Savage 2000** и **ATI Rage 128 Pro**, а также того, что сейчас идет под кодовым названием **Voodoo4**. Мы продолжим сегодняшний разговор, когда в моем распоряжении будут образцы этих видеоадаптеров.

Выражаем благодарность за предоставленные видеокарты следующим компаниям:
БЭСМ-2000 (**www.besm.ru**, тел. 255-9298, 255-5867) — ASUS 3400TNT, Matrox G400;
IP Labs (**www.iplabs.com.ru**, тел. 728-4101) — Creative 3D Blaster TNT2 ULTRA, Voodoo3 3000, STB Velocity 100;
ELST (**www.elst.ru**, тел. 728-4060, 728-4061) — ASUS 3800TNT M64, ASUS 3800TNT Deluxe;
ELKO (**www.elco.ru**, тел. 234-2845) — ATI Rage Fury.

Таблица результатов теста WinTune 98

	Скорость 2D (Мпикс/сек.)	Скорость Direct3D (Мпикс/сек.)	Скорость OpenGL (Мпикс/сек.)
ASUS 3400TNT (115/125 МГц)	114	122	98
ASUS 3800TNT (150/175 МГц)	91	187	153
ASUS 3800TNT M64 (150/175 МГц)	90	112	91
3D Blaster RIVA TNT2 ULTRA (175/200 МГц)	91	259	122
STB Voodoo3 3000 (175/175 МГц)	100	190	13
STB Velocity 100 (166/166 МГц)	98	236	88
ATI Rage Fury (105/130 МГц)	79	158	109
Matrox G400 (143/190 МГц)	110	346	192

Таблица результатов теста Final Reality

Название карты	2D-графика	3D-графика	Пропускная	Общая оценка способность
ASUS 3800TNT M64	5.305	3.189	2.545	3.727
ASUS 3400TNT	5.382	4.892	3.259	4.794
3D Blaster TNT2 ULTRA	5.310	5.157	4.050	5.037
ASUS 3800TNT	5.317	5.200	4.523	5.133
ATI Rage Fury	5.377	4.830	5.919	5.158
STB Velocity 100	5.321	5.067	5.635	5.228
Voodoo3 3000	5.310	5.079	6.133	5.306
Matrox G400	5.428	5.153	6.174	5.389



О ТЕСТАХ

Все тесты проводились на машине с процессором **Celeron 300A**, разогнанном до 500 МГц, с 64 Мб оперативной памяти (**Micron**, 8 нс) и материнской платой **Abit BP6.** Сразу скажу, что все видеокарты мне попались хорошие, никто не сбоил и не глючил, все драйвера устанавливались с первого раза (за исключением нового 2.08 — на **ASUS 3400,** но об этом отдельно), и за все время тестирования компьютер ни разу не завис, хотя гонял я его на предельных скоростях (если не брать во внимание те зависания, которые я провоцировал, подбирая максимальные значения частот для видеопроцессоров и видеопамяти).

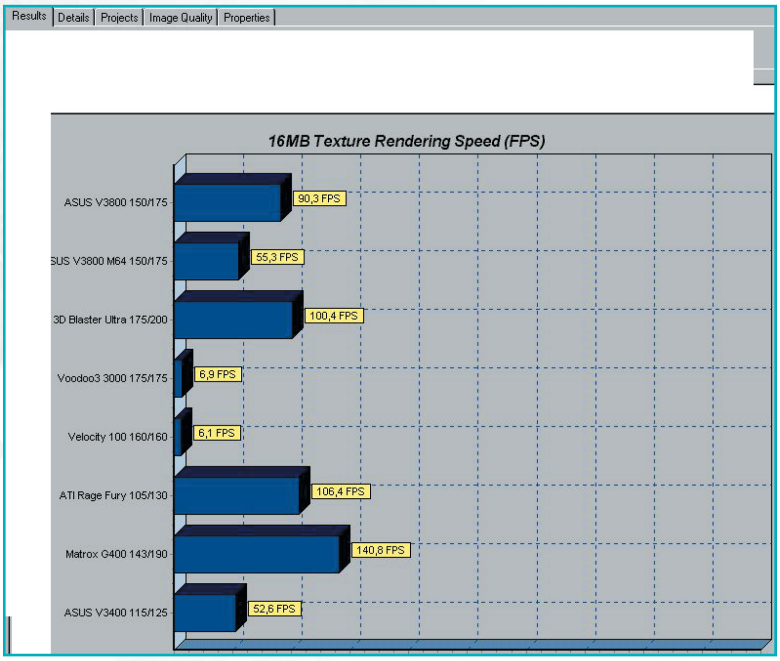
Тест **Final Reality** признан одним из наиболее авторитетных и максимально приближенных к игровой действительности многими независимыми тестировщиками мира. Он эмулирует реальные трехмерные сцены, в которых действие происходит от первого и от третьего лица, а также измеряет различные показатели скорости как в **2D**, так и в **3D**. В таблице я привел лишь окончательные результаты анализа — обе скорости, пропускную способность (в основном это показатель работы видеопамяти) и общий счет. Счет тут вычисляется довольно справедливо, в отличие от многих других тестов, и вполне отражает реальную ситуацию.

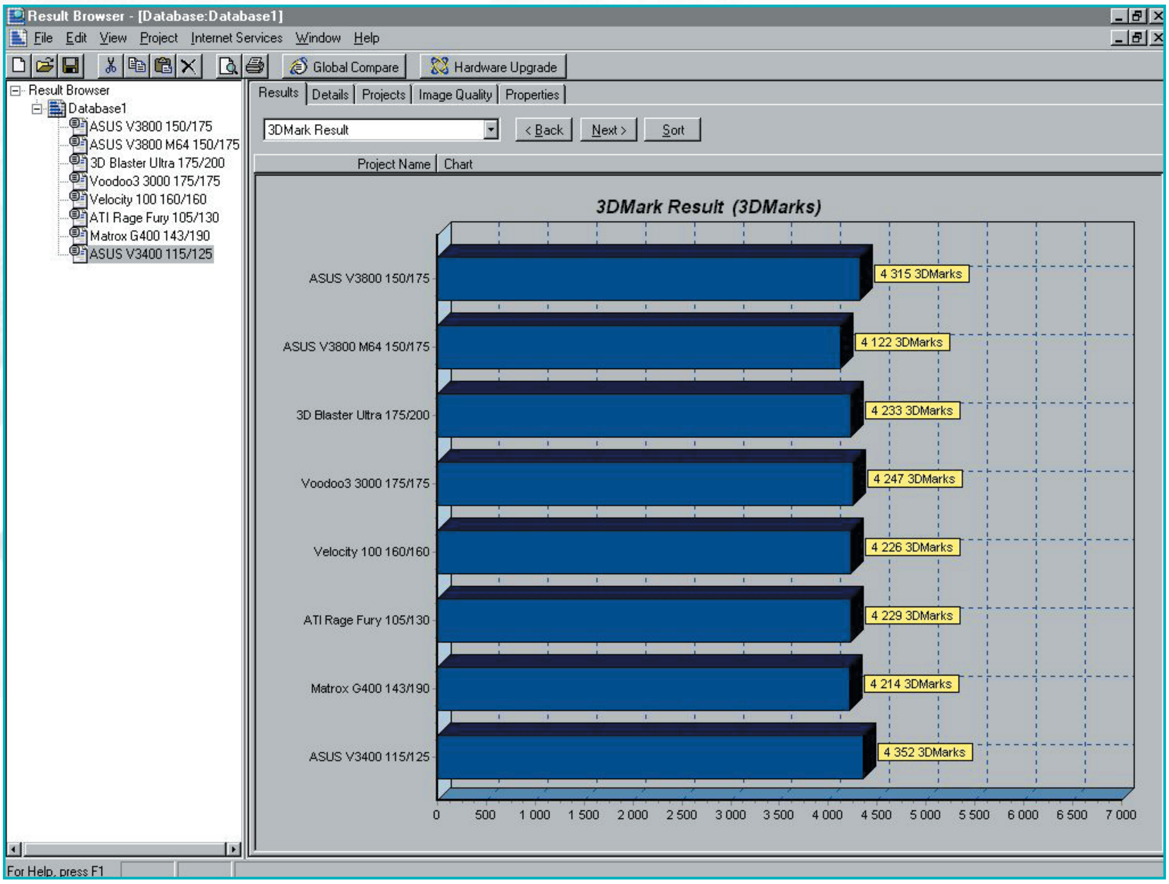
Тест **WinTune** показывает, насколько быстро картой прорисовывается двумерная графика и трехмерная тоже — в режимах **Direct3D** и **OpenGL**. Поэтому это не только показатель хорошей работы видеопроцессора, но и того, насколько грамотно написаны драйвера для них. Это, как вы понимаете, тоже довольно важный вопрос, потому что без правильных драйверов ваши игры нормально работать не будут. Вот, например, **Voodoo3 3000** не имеет своего полноценного **OpenGL-драйвера**, поэтому и показатель у него удручающе низкий. Хотя со своим **MiniGL Voodoo3** в **Quake-образных** игрушках скачет будь здоров. И **Glide** пока еще никто не отменил.

3D Mark 99 — один из двух «корпоративных» тестов (второй — **3D Bench**), то есть из тех, которыми производители железа пользуются в своих рекламных целях. Он более подробный, нежели предыдущие два, позволяет посмотреть, какие у какой карты слабые места, а какие — сильные, но все данные я привести тут не в состоянии, приведу лишь некоторые из них.

Так, синтетический **3D-тест** все карты прошли примерно с одинаковыми показателями. По скорости прорисовки **3D-объектов** победили **Matrox G400** и **Voodoo3 3000.** Самый быстрый рендеринг — опять у **Matrox** (236 Мтекс/сек) и у **ASUS 3800** (234 Мтекс/сек). А вот в показателях мультитекстурирования отличилась **Voodoo3 3000** (304 Мтекс/сек), на втором месте — **Creative 3D Blaster** (269 Мтекс/сек) и **Velocity 100** (263 Мтекс/сек). В обработке небольших текстур (до 2 Мб) победили **3D Blaster** (353 fps) и **Matrox** (351 fps), большие текстуры (16 Мб) лучше всех обрабатывает **Matrox** (141 fps) и — с большим отрывом — **ATI Rage Fury** (106 fps). Рельефное текстурирование (**bump mapping**), как и ожидалось, лучше всех проводит **Matrox** (231 fps), за ним идут **3D Blaster** (181 fps) и **ASUS 3800** (162 fps). Короче говоря, победа снова за **Matrox G400.**

СИ-ЖЕЛЕЗО





Продолжение. Начало в #51, Сентябрь.

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Александр ЩЕРБАКОВ

ISLANDS

Основные задания:

— Найти Rift Crystal

Прилетев к Башне, разговариваем с чародеем и отправляемся за **Rift Crystal**. Для начала нас ожидает несколько тестов, по большей части не особенно сложных, рассчитанных в основном на умение игрока прыгать, бегать и выбирать для всего этого удачные моменты.



Оказавшись внутри, идем прямо и открываем решетку с помощью **Elemental Amulet**. Войдя в помещение, мы обнаружим, что пути к отступлению отрезаны. Перед нами ряд платформ, по которым предстоит пропрыгать к следующему испытанию. Сложного в прыжках в стиле старых добрых платформеров ничего сложного (в **Drakan**) нет. Далее нас поджидает комната с работающими прессами, которую необходимо очень аккуратно пересечь. Кстати, переходя от одного теста к другому, не забывайте обирать встречающиеся в коридорах статуи — где-то можно стянуть бутылочку со снадобьем, а где-то меч. После нас ожидает самое жуткое и дурацкое. Предстоит прыгать через ямы с лавой в полу, попутно опасаясь быть раздавленными стенами. Разработчики долго думали, прежде чем осчастливить игроков таким образом. Такое ощущение, что играем в какой-нибудь Mario. Обычно в таких играх их создатели любят устраивать подобные подлости. Но, преодолев и это препятствие, мы сможем вдохнуть полной грудью, далее ничего особенного не будет. Немного попрыгаем по очередным платформочкам над лавой и подергаем находящиеся у стен рычажки, возьмем **Mystic Key**, откроем им решетку и понесемся дальше. Правда, не очень быстро — перед нашим носам опустятся плиты, образующие ступени лестницы, и ежели мы вовремя не отойдем назад, то сплющимся до такой степени, что под дверью пролезать будем. Поднимаемся наверх. Теперь мы в комнате со спускающимся сверху потолком. Укрываемся в нише на другой ее стороне и ждем. Становимся на спустившуюся плиту и ждем подъема. Вскоре он начнется. Нужно занять позицию точно в середине подъемника, потому как именно там находится отверстие, выводящее нас на другой этаж. Окажемся мы перед здоровым колоколом. Взбегаем по ступенькам к нему и достаем **Bellhammer**. Удар — и колокол опустится вниз, открывая портал. Прыгаем туда и приступаем уже непосредственно к поискам пресловутого **Rift Crystal**, о котором уже столько раз слышали.





RIFT CRYSTAL

Основные задания:

— Найти Rift Crystal

Портал перебросил нас в подземное озеро. Выбираемся и вперед. Там, правда, находится еще один водоемчик. Ныряем. Хорошо осмотревшись, замечаем в уголке чьи-то косточки и доспехи, натянутые на них. Хватаем и вылезаем с другой стороны озерца. Забегаем в каменный проем и встречаемся с тремя рыцарями, оперирующими огненными мечами. Создатели игры, кстати, кличут их **Ebon Knights**, но я, пожалуй, так называть их не буду, вдруг читатели меня неправильно поймут. Гасим их подручными средствами, а в Inventory их у нас должно иметься в достаточном количестве. Только после их смерти поднимется решетка, и мы сможем продвинуться дальше. Увидев развилочку, бежим по той лестнице, что





прямо по курсу. Справа все равно ничего интересного. По пути дергаем рычаг и оказываемся в зале с синими камнями и кнопочками на полу (1). На все кнопочки необходимо понажимать, уворачиваясь от ясного пламени, тогда свет в синих камнях погаснет и откроется выход. По коридору несемся дальше, опять же дергаем рычаг. Свернув в одну из комнаток, находим свеженький **Red Crystal** и снадобье невидимости. Возвращаемся на основную тропу и шагаем в объятья пироманьяка, которого опять-таки обязательно надо убить, иначе решетка откажется подниматься. И такое встречаться нам теперь будет довольно часто. Несемся прямо, после чего поворачиваем налево. Нас ждет новая комната с синими камешками (2). Сразу скажу, что всего таких комнатушек встретится четыре штуки и поднадоесть они изрядно успеют. Во второй нас встретят небольшие, но опасные вихри, кружащиеся по полу, избегая которых, мы давим на все подряд кнопки, тем самым нейтрализуя гадкий ветерок и открывая проход. Дальше нас поджидают прессы, подобные встреченным во время испытаний. На платформе, на которую они опускаются, кстати, валяется меч для самых жадных. Попробуйте его быстро схватить... А я потом приду посмотреть на ваш трупик. Хороший пример того, что чрезмерная жадность до добра не доводит. Будьте жадными в меру. Преодолев и это препятствие, мы вскоре попадем и в третью комнату с камнями (3). Вбегать в нее сразу не будем, потому как большая часть пола там сразу же обвалится, а погибать под грудами камней мы пока не планируем. Давим кнопки и идем дальше. Встретив развилку, идем прямо. Слева же, если вам интересно, нас ожидает тупейшая головоломка, разрешив которую, можно получить в подарок относительно ценный предмет экипировки. Но можно прекрасно обойтись и без него. Итак, тропинка приводит нас к последнему залу (4). Тут камни попытаются умертвить нас молниями, а потому действовать надо резво, нажимая на кнопки на полу в темпе вальса. Хорошо, что их всего две. Покинув комнату, видим развилочку. Если повернуть налево и нажать на кнопку, то можно стать участником еще одной паззлы, но, уверен, первая уже отшибла у вас страсть к разгадыванию различных головоломок производства **Surreal Software**. А потому — прямо. Теперь дорога ведет нас непосредственно к **Rift Crystal**, но чтобы преодолеть ее, надо еще и уметь избегать столкновений с многочисленными огненными рыцарями. Вступать с ними в схватку бессмысленно — гораздо практичнее попробовать убежать. Преследовать не будут. Оказавшись перед кристаллом, окруженным силовым полем (5), предстоит выполнить пару дурацких вещей, чтобы он оказался доступен. Как мы заметим, для нас открыто два прохода, ведущих наверх к рычагам управления. Необходимо подбегать к ним, дергать, возвращаться вниз и нажимать на плиту в полу. И так несколько раз. Получив **Rift Crystal**, бежим к порталу, являющемуся выходом из Башни.





ISLANDS *NIGHT*

Основные задания:

— Найди путь к логову суккубов

— Спасти дракона

Выйдя из Башни, мы станем свидетелями рассказа чародея о событиях, произошедших в наше отсутствие. В частности кудесник расскажет о похищении нашего вер-

ного дракона суккубами и неравном бое великого мага с превосходящими силами противника, ставшем для него последним. Короче, теперь придется выручать крылатого, причем передвигаясь на своих двоих, что усложняет перемещение к логову женщин-демонов. Вплавь добраться также не получится, так как нас будет сносить течение, подчиняющееся воле **Surreal Software**. Значит, пошлепаем на своих двоих.

Поворачиваемся налево и бежим, отбивая нападения змееголовых. Гады в нас хорошенько постреливают, что довольно-таки неприятно. Но придется потерпеть. В конце концов мы выйдем к небольшому обрывчику, путь с которого только один — в море. Прыгаем быстро, потому как нас вскоре могут обстрелять пролетающие мимо пташки. Оказавшись в воде, гребем к берегу — как я уже говорил, до логова морским путем не добраться. Поднимаемся все выше на скалы, убивая «стрелков» и прочую живность. По тропинкам бежим быстро, а то великан, ошивающийся сверху, может и взрывоопасную бочку на голову скинуть. С ним в схватку вступать не рекомендуется — лучше быстро проскочить. Дальше особенных ответвлений пути не будет, главное, помнить цель — крайняя южная точка полуострова (1). Там можно перейти пролив и попасть на остров, на котором находится **Succubus Lair**. Продвигаться по нему надо тоже довольно-таки осторожно. Во-первых, из-за великанчиков, бродящих туда-сюда, во-вторых, из-за башенок противодраконьей обороны, постреливающих молниями. Впрочем, присутствие последних можно даже и не почувствовать. Вход в логово коварных бестий находится неподалеку от корабля.

SUCCUBUS *LAIR*

Основные задания:

— Спасти дракона

— Найти зеркало

— Найти тронный зал



Заходим в логово и идем по тоннелю. Справа у стены мы найдем ящик с луком и стрелами, без которых здесь не обойтись. После того как мы окажемся на открытом пространстве, нас заметит парочка суккубов, которая незамедлительно предпримет атаку. Из прикрытия и магическими стрелами снимаются они без особых проблем, хотя попортить нервы своей пальбой все же могут. По уже сложившейся традицией за их смертью последует откупоривание дверей. В пещере мы встретим суккуба, которая обещает нам показать путь к тронному залу ее королевы при условии, что мы найдем и принесем ей зеркало, без которого она ну просто жить не сможет. Отправляемся за ним. Прыгаем вниз и убиваем рыцаря, после чего бежим дальше. В следующем помещении аккуратно по скале спускаемся вниз, предварительно обеспечив с помощью лука со стрелами безопасное передвижение. Ведь, будучи обстреливаемым суккубом и рыцарями, живым до нижнего яруса добраться, согласитесь, проблематично. Несемся в проход. Но осторожно — в проем встроена ловушка, способная заколоть вас шипами. В нее, правда, можно попробовать заманить какого-нибудь недобитого вами рыцаря — есть хороший шанс,







что его защемит насмерть. Чуть далее у стен мы найдем ящики — один со стрелами, другой с potion`ом. Затем нас ожидает приятное времяпрепровождение в обществе симпатичных жучков, парочка которых нам встретилась еще в переходе. На сей раз их окажется значительно больше. Перебив всех и, следовательно, открыв себе дорогу, идем дальше — там купальня, неподалеку от которой и находится зеркало. Обегаем озерцо, остерегаясь нападения со стороны не упокоенного духа, обитающего поблизости. Он бессмертен и к тому же стреляет черепами. Мы таких еще не раз встретим на более поздних уровнях. Если ударить призрака, то он на время исчезнет и появится уже в другом месте. Встретив гоблина, рубим его в капусту и отбираем неплохой молот. Вскрыв ящичек, вытаскиваем зеркальце и возвращаемся к суккубу. Благодарная тварь скажет нам следовать за блуждающим огоньком, что мы и сделаем.

Сначала мы окажемся в помещении с крылатой девушкой. Пробежав его, в узком проходе мы встретимся с товарищем-обладателем огненных мечей. Пробегаем мимо и направляемся в следующее боольшущее помещение. В нем можно пойти налево, а можно и направо. Пошастав по правой стороне, можно отовариться интересными вещами вроде напитка неуязвимости. Слева же наша основная тропа. На ней нас встретят опять же рыцари, но нешуточную угрозу представляют и летающие туда-сюда суккубы. Добравшись до блуждающего огонька, мы обнаружим, что проход далее перекрыт, а потому продолжим движение вдоль стены. Найдя пещерку с луком и стрелами, зайдем в нее. Путь к отступлению тут же окажется отрезанным, и мы почувствуем, что находимся в западне. Но это не так. С помощью стрел (!) расстреливаем четко выделяющийся камень на полу. После нескольких залпов он разлетится на куски, и в образовавшийся лаз мы и сиганем. Теперь движемся к проходу, украшенному таинственными символами, отбиваясь от противников. Поднявшись на «блюдце», войдем внутрь. Выйдя к развилке, повернем налево. Так мы окажемся в тронном зале. Королевы внутри нет, зато есть доселе не встречавшийся нам черный рыцарь, огнем не стреляющий, но имеющий способность исчезать на некоторое время. Убить его нужно любой ценой. В награду мы получим наиценнейший меч **Mourn Bringer** (название явно составлено по аналогии с мечами в романах Майкла Муркока). Ценность его в первую очередь заключается в том, что при силе удара 30 он совершенно не подвержен разрушению. Такое добро упускать нельзя. Идем в глубь зала и наблюдаем сцену, происходящую у пристани. Нам пора туда. Бежим к развилке и забегаем в другой проем. Выбежав на открытое пространство, встречаемся с великаном и несемся дальше. Прибежав на пристань, убиваем всех встреченных гоблинов и великана, швыряющегося в вас своими же сослуживцами. Прыгаем на корабль и отправляемся в вулканический мир, где мы и продолжим освобождение нашего товарища.

VOLCANO

Основные задания:

— Найти ключ от оков дракона

— Найти **RuneBlade**

— Найти **Dragon Armor**

Поболтав с плененным драконом, направляемся наверх. Хотя предварительно можно и поплавать в водоемчике — таким образом обнаружится неплохой доспех. Вскоре мы встретим черного рыцаря, но с новым мечем



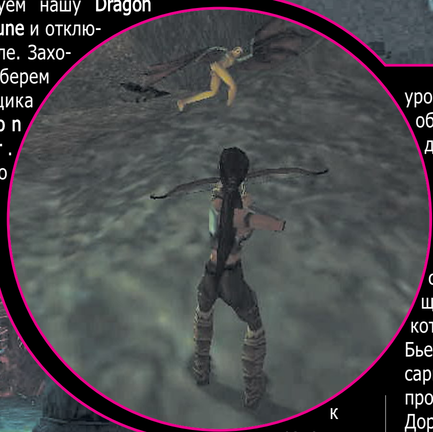




справиться с ним легче хотя бы в том плане, что не надо портить драгоценное оружие. А поджигать нас он не собирается. Просто не умеет. На месте своей кончины он не оставит ничего такого же интересного, как, например, его предшественник на предыдущем уровне — дурацкий темный шамшир нам даром не нужен. Порубив за компанию и гоблинов, движемся дальше, но уже по тоннелю. Убив очередного «черного», попадаем на мост. Перебегаем его и заходим в зал (1), где совещаются представители темного братства. После этого возвращаемся на мост (для этого необходимо подняться наверх) и сражаемся с омерзительной королевой суккубов. Умерев, она оставит ключ от оков дракона. Возвращаемся к нему и освобождаем гордую рептилию. Садимся на «скакуна» и идем к трупу королевы. Там появилась новая руна, предназначенная для дракона, после контакта с которой он обретет способность изрыгать лаву. Это нам очень даже пригодится. Теперь обратно в зал, где совещались злодеи. Внизу есть еще одна дверка, в которую нам и надо пройти. Кстати, там же внизу, если вы не обратили внимание, стоят и сундучки с различными вещицами. Идем по коридору, но осторожно — в полу разверзаются ловушки. Придется чуток попрыгать. Так мы дойдем до вертушек, описать которые довольно сложно — сами увидите. С их помощью преодолеваем пропасть с лавой. На другой стороне разбираемся с врагами и, побегав немного и поскакав над провалами в полу, обнаруживаем **Dragon Armor Rune**. Возвращаемся назад. Нет, если угодно, идите вперед и дальше, но с прыжками в зеленых парах, осложняемых пролетающими мимо призрачными черепами, вы намучаетесь. Причем только для того, чтобы вернуться к той же пропасти с вертушками. Смысла никакого.



Садимся на дракона и, испепеляя воздушные силы противника, в рядах которых появились и костяные рептилии, разрушая башни, швыряющиеся молниями, летим к пещерам в точке (2). Слезаем с дракона и заходим внутрь. Уничтожив (или убежав от) двух рыцарей идем к «тарелке»-лифту. Спускаемся вниз и дергаем за рычаг. Стараемся не беспокоить раньше времени не упокоенный дух. Хотя на нас он нападет в любом случае. В открывшийся проход прилетит наш друг, и мы быстренько пристроимся у него на спине. Теперь налево, глубже в пещеры. Останавливаемся у заблокированного силовым полем прохода. Используем нашу **Dragon Armor Rune** и отключаем поле. Заходим и берем из ящика **Dragon Armor**. Обратно к дракону.



Направляемся в «зону туманов» (3). Держимся в самом низу и выискиваем возможные проходы в скалах. Вскоре такой проход обнаруживается. Влетаем туда. Обнаружив еще одну «тарелку» и заблокированное «окно» поблизости, высаживаемся у нее и поднимаемся наверх. Увидев ряд колонн и прогуливающегося вдоль них черного рыцаря, бежим вперед, обороняясь от покусившихся на нашу жизнь. Прыжок на нижнюю платформу, непродолжительный бой, и опять вперед. Внизу перед нашими глазами предстает сцена отвратительных пыток. Потрясенные вопиющим нарушением прав человека, прыгаем на ящики, а потом и на почву и начинаем расправу с жестоким и подлым противником. Обнаружив **Storage Room Rune**, вылетевшую из трупа оппонента, кладем ее в карман. Теперь прямо и налево, к этой самой **Storage Room**. Забегаем и обчищаем сундуки. Появляются черные рыцари, но с ними мы разберемся. Возвращаемся на тропу и бежим в ответвление, в котором еще не были. Спускаемся на уровень вниз и продолжаем движение. Добежав до обрыва, дергаем рычаг, тем самым открывая «окно» для прибытия на место действия нашего дракона.

Взлетаем и шарим по пещере в поисках здорового провала, спускающего нас на уровень вниз. Летим туда и обнаруживаем арку, которая будет прямо по курсу, а также поворот, находящийся справа. Поворачиваем направо. Видим вход в пещерки — заходим туда. Видим ряд колонн, рядом с которыми, естественно, ошиваются черные рыцари. Бьем сволочей, и в новое помещение. Слева стоит саркофаг, в котором обитает злобный дух, а над ним проход. Туда мы пойдем позже. Сейчас же — прямо. Дорога выведет нас к знакомым «вертушкам». С их помощью поднимаемся наверх и направляемся к рычагу. Дернув его, можем возвращаться. А вернуться нам надо как раз к тому самому саркофагу, который мы недавно пробежали. Когда мы к нему подойдем, он, понятное дело, раскроется и выпустит на нас









призрака. Нам же надо незамедлительно заползти на его место, так как гробик по совместительству является лифтом, поднимающим нас к проходу. И вот мы оказываемся перед пропастью. Перед нами удивительная картина — скопление зеленых огоньков. Если присмотреться, то увидим, что они составляют нечто вроде дороги. Смело прыгаем на светлячков и по ним доходим до другого конца пропасти. Пробежав еще чуток, мы остановимся перед ящиком, из которого извлечем **Lava Rune**. Теперь быстро сматываемся от разъяренных духов и несемся к дракону.

Возвращаемся к развилке и влетаем в арку. Помещаем **Lava Rune** в отведенное для этого место и видим, как отступает лава и появляется пещера, в которой скрыт RuneBlade. Заходим в нее. Клинок заключен в глыбу магического льда, которую можно растопить, решив небольшую головоломку. Головоломка довольно несложная и, в общем, довольно логичная, но оплошность разработчиков в ее составлении заключается в том, что никто и представить себе не может, что меч заключен в лед, а не просто защищен каким-то кристаллическим стеклом. В одном из концов комнаты мы замечаем статую лучника. С задней стороны пьедестала есть кристалл, дернув который, мы выпустим стрелу. Но этого мало, потому как стрелу еще надо поджечь. В комнате также находится рычаг, дернув который, мы приведем в движение пол. Обратим внимание и на дырку в потолке, а также на затухший осветительный прибор. Повернуть пол надо так, чтобы светильник оказался четко напротив лучника. Садимся на дракона и через дыру в потолке зажигаем огонь в нем. Вернувшись в помещение, пускаем стрелу с помощью статуи. Стрела по пути возгорится и, вонзившись в лед, растопит его. Хватаем **RuneBlade**. Меч просто первоклассный. Раньше бы нам такой в руки попал. **Mourn Bringer**, так радовавший нас, отдыхает. 50 атаки при все той же абсолютной неразрушимости — это сила. Остается вернуться в царство туманов (3), откуда мы и перенесемся на последний уровень игры.

RIFT WORLD

Основные задания:

— Пройти, наконец, эту чертову игру





Итак, мы оказались в мире, которым безраздельно властвует тьма. Впрочем, особенно задумываться над этим нам сейчас не придется, потому как забот хватает. Забота, основная на данный момент — пяток неприятельских драконов, с остервенением расстреливающих нас. Поборов их, полетим налево, где находится уступ и расположен вход в святая святых Темного Союза. Двери пред нами расступаются, и мы несемся навстречу поджидающим нас неприятностям. Брата наша героиня тут же найдет, но, в общем, слишком поздно — душа предводителя сил Тьмы уже вселилась в тело мальчонки. Надо злого духа изгонять. Осуществляться это будет, как ни странно, с помощью меча. Видимо, братца девушке не жалко совсем. Как вы догадались, предстоит сражение. Несмотря на то, что злодей любит пострелять в нас разноцветными огоньками, особенно сильным противником не является. Самое странное, что после непродолжительного махания мечом метод изгнания духов, придуманный нашей героиней, окажется действенным. Но тут разработчики не пожелали организовывать на скорую руку happy end и решили братишку случайно сбросить в пропасть... Какая трагедия! Но и об этом мы пока задумываться не будем — впереди последний бой. Проникнув в другой план бытия, мы сразимся с нашим главным противником, принявшим обличье четырехглавого дракона. Уничтожив головы по очереди и посмотрев непродолжительный финал, мы поймем одно — у **Drakan** наверняка через некоторое время появится сиквел. Хотелось бы надеяться, что он окажется таким же занимательным, как и пройденная нами только что игрушка.

СИ TACTIX



DISCWORLD NOIR

Итак, еще один бесконечно дождливый день в городе Энк-Морпорк. Маленький офис частного детектива Льютона, таинственная незнакомка, предложившая новое расследование, и весьма заманчивая сумма в качестве вознаграждения. Вот только перед уходом красотка Карлотта забыла нам заплатить. Ну ничего, с ней мы еще встретимся.

Максим ЗАЯЦ

АКТ 1

Отправляемся на пристань. Похоже, единственный пришвартованный здесь корабль — это и есть «Милка». Ну а толстый тип на борту наверняка согласится ответить на пару вопросов знаменитого частного детектива. Эй, Первый помощник! Вы не расскажете нам о пассажирах «Милки»? Странная парочка, вы говорите? Х-мм... А нельзя ли нам подняться на борт? Оказывается, нельзя. Капитан этой посудины отправился пропустить пару стаканчиков в кафе «Энк», а шляться без его разрешения по кораблю Первый помощник нам не позволит. Следом за капитаном отправимся в кафе и мы.

Прежде чем заходить под сияющую вывеску, свернем направо. Равнодушный ко всему происходящему голем сгружает на телегу бочки с вином, а рядом с ними лежит потрясающий ломик. Я знаю, Льютон, что тебе не нравится это делать. Мы не будем его красть, мы его просто... позаимствуем. Вот так-то лучше. Заходим в кафе. За роялем наш старый знакомый вампир Самюэль, а эта песня... Словно и не было этих последних лет. За ближайшим столиком сидит капрал Нобби. Почему бы нам не поболтать со своим бывшим коллегой? Впрочем, разговор не клеится: говорить о делах в таком месте, как это, Нобби решительно отказывается, а предаваться ностальгическим воспоминаниям о старых добрых временах... Что было, то прошло. Единственное, что нам удается из него вытянуть, это информация о том, что с момента прибытия «Милки» в городе произошло несколько загадочных убийств. Похоже, нам придется навестить Нобби еще раз в Псевдополис-Ярде. Теперь нужно попытаться убедить капитана Дженкинса позволить нам подняться на борт «Милки». Но старый морской волк еще до нашего прихода успел зарядиться таким количеством выпивки, что разговаривать с ним о чем-то серьезном решительно невозможно. Придется поискать другой путь.



И снова пристань. Стоявший у сходней матрос куда-то ушел, и мы можем без помех отодрать ломиком крышку одного из ящиков и забраться внутрь. Так в качестве груза мы и попадаем на корабль. В трюме темно, пищат крысы, а на полу валяется ярлык с надписью на неизвестном языке. Выбираемся на палубу. Под койкой в каюте слева мы находим клочок бумаги с цифрой ❻. Или ❾. Ну а на выходе нас подстерегает неприятность в лице Первого помощника. Похоже, ножик у этого философа настоящий, и он не будет слишком долго раздумывать, прежде чем пустить его в ход. Что ж, порой купание ночью в холодной воде под дождем — это единственный способ сохранить здоровье.







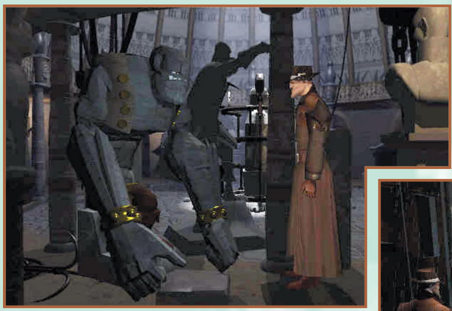
Мы в офисе, и сейчас самое время навестить Нобби. Наверняка он уже заступил на службу. Отправляемся в Псевдополис-Ярд и расспрашиваем капрала о таинственных пассажирах «Милки». Похоже, официальное расследование топчется на месте. Нобби говорит, что одну из пассажирок мы сможем застать сейчас в кафе «Энк». Мы заглянем к ней немного позже. На выходе из Псевдополис-ярда нас поджидает тролль Малахит. Самый неразговорчивый тролль из всех виденных мною. «Найди Терму», — вот и все что он в состоянии сказать. О-кей, будем искать Терму, которая пела когда-то в баре «Октариновый попугай».

Стоящий за стойкой бара эльф-полукровка Мэнкин ничего о ней не знает, а вот выступающая на сцене певица — тролль по имени Сапфира — похоже, способна пролить свет на все происходящее. Итак, Малахит работает в мастерской скульптора Родена, а Терма, выступавшая некогда в этом кафе под псевдонимом «Мадам Лоудстоун», погибла — была раздавлена обломками своего собственного дома. Будем надеяться, у Малахита хватит мужества выслушать эту печальную весть. Отправляемся в мастерскую скульптора Родена, проходим мимо него в дальний угол помещения и сообщаем троллю о гибели Термы. Однако одних наших слов ему явно недостаточно. Малахит желает видеть тело своей подруги. «Найди Терму!» Похоже, скоро эта фраза будет сниться тебе, Льютон.





Отправляемся в кафе «Энк». Боже мой! Ильза?! Так вот кто был одним из пассажиров «Милки». Ну что ж, отставим чувства в сторону. Все это и в самом деле осталось в далеком прошлом. Из разговора с Ильзой выясняется, что вместе с ней на борту «Милки» в Энк-Морпорк прибыл ее компаньон — Ту Конкерс. Что до третьего пассажира, им был тот самый Манди, которого нам поручила отыскать Карлотта, и в течение всего путешествия он вел себя весьма странно. Ильза, а не можешь ли ты прочитать, что здесь написано? Запросто! **«Пирс #5»**, — гласит надпись на ярлыке, подобранном в трюме «Милки». Агатеан-





ский язык, кто бы мог подумать. И откуда она его знает?

Возвращаемся в родной офис и сталкиваемся с довольно необычным предложением. Неведомо как прошедший через закрытую дверь карлик по имени Аль Кхали весьма настойчиво рекомендует нам держаться подальше от дела Манди. А что же будет, если мы не послушаемся? Ну тогда с нами могут произойти разного рода неприятности. Похоже, спустить этого типа с лестницы было даже чересчур вежливым ответом на столь наглое заявление. Но вообще, Льютон, тебе не мешало бы быть помягче с людьми... и с карликами тоже.

Направляемся на пирс **#5** и беседуем со сторожем. Пустая трата времени. Манди он помнит — тот, оказывается, пытался вломиться на склад пару дней назад, и сторож желает знать, где этот тип шляется теперь. Ну а в остальном полезной информации нет вовсе. По дороге в офис стоит заглянуть к капралу Нобби и осведомиться у него о судьбе Мадам Лоудстоун. Да, она действительно умерла и похоронена в мавзолее Селачи. В этом огромном мрачном сооружении находятся десятки, даже сотни могил, и человеку, не разбирающемуся досконально в генеалогии, нечего и пытаться отыскать здесь одну единственную. Убедившись в этом на собственном опыте, мы возвращаемся в родной кабинет и находим подсунутое под дверь приглашение. Карлотта фон Убервальд желает видеть нас в собственном особняке. Что ж, нельзя заставлять женщину ждать.

Обожаю дворецких. Всегда мечтал завести себе одного такого... и придушить как-нибудь под плохое настроение. Нам нужна Карлотта, вот приглашение. Уф, ушел. Не знаю, как ты, Льютон, а я себя еле сдерживал. А что это за портрет висит над входом? Эта женщина так похожа на Карлотту... а вот, кстати, и она сама. Карлотта, не могла бы ты помочь нам отыскать одну могилу в мавзолее Селачи? Вот и чудненько. Пока Карлотта переодевается, нас приглашает к себе старый граф, владелец особняка. Весьма настойчивый субъект, надо сказать. И в самом деле, почему бы ему ни узнать, зачем Карлотта наняла нас (тем более что деньгами в этой семье, похоже, распоряжается только он)? Но вот приготовления закончены, и после утомительной экскурсии по мавзолею мы находим могилу Мадам Лоудстоун. Но куда подевалась Карлотта? Ладно, сейчас это не важно, главное: поскорее привести сюда этого назойливого тролля и завершить дело. Из мастерской Родена мы вновь возвращаемся в мавзолей, крышка гробницы легко слетает в сторону... и Малахит заявляет, что лежащие в гробу каменные обломки — это вовсе не Терма. Проклятье! О-кей, о-кей, продолжаем искать, но для поисков нам понадобится твой абордажный крюк. Отдал... и на том спасибо. Обыскиваем лежащие в гробу останки неизвестно кого и присваиваем себе алмазный зуб — бывшему владельцу он все равно уже вряд ли понадобится.

Что же получается: Сапфира солгала нам? Странно, но в «Октариновом попугае» ее нет, и даже Мэнкин не знает, где ее искать. Придется заглянуть сюда попозже, а пока давайте-ка зайдем на пирс **#5**. Завернув за угол, забрасываем абордажный крюк на крышу (туда, где виднеется узкая полоска света) и поднимаемся наверх по веревке. Получилось! Открыв с помощью ломика окно на крыше, мы пробираемся на склад в обход сторожа. Понять бы только, что мы здесь ищем. Во тьме, озаряемой вспышками молний, виднеются бесконечные штабеля ящиков. А что это там блестит в углу справа? Спичечный коробок с оторванным уголком. Попробуем приложить к нему клочок бумаги, который мы нашли в каюте «Милки». Подошел. На восстановленном коробке виднеется четкая надпись: «**9, Whalebone Lane**». Адрес «Октаринового попугая»!



Ну что ж, Мэнкин, пора тебе узнать, что такое настоящий допрос. Итак, ты не знаешь, кто такой Манди? И тебе не знаком этот спичечный коробок, на котором рукой Манди написан адрес твоего заведения? Сдается мне, ты пытаешься обмануть нас, Мэнкин. Где Манди? Говори... или ты хочешь пообщаться со стражей? Ах, он снимает комнату наверху. Спасибо. Поднимаемся наверх в комнату Манди... и последнее, что мы успеваем увидеть, это пол, резко поднявшийся для того чтобы встретить нас...

АКТ 2

Сдается мне, допрашивать подозреваемых гораздо приятнее, чем самому находиться на их месте, ты не находишь, Льютон? Манди убит, и его убийца позаимствовал для своего черного дела веревку из наших запасов. Неудивительно, что у стражников возникли серьезные подозрения в наш адрес. Нобби, хоть ты-то нам веришь? А, ладно. Пора поработать на месте преступления. Внимательно изучаем обрывок веревки на потолке и используем соответствующую запись из блокнота на ботинках Манди. Внимательно осмотрев ботинки, переводим взгляд на кровавую надпись на стене. Манди был повешен вверх ногами, а значит... Используем запись из блокнота на кровавом послании и получаем вполне загадочный набор цифр: **3712V**. Что ж, похоже, из этого места мы выжали все что могли. Спускаемся вниз и начинаем основательно допрашивать Мэнкина. Итак, Манди был повешен вверх ногами, затем его кто-то срезал оттуда, а на полу стоят подозрительно пустые ботинки. Ты ничего об этом не знаешь, Мэнкин? А ну говори, что ты в них нашел! Вот так бы сразу. Получив из рук бармена загадочную монету и выяснив, что Сапфира уже успела вернуться, навещаем здешнюю звезду в ее гримуборной.

Ого! Иногда бывает полезно заходить в дверь без стука: Сапфира не успела спрятать от нас кучу денег, которую до этого увлеченно разглядывала. Откуда это у тебя, дорогая? В казино выиграла? Могла бы придумать что-нибудь поумнее. Ну ладно, нам пора навестить Карлотту и рассказать ей о трагической кончине ее «любовника». Но нашей очаровательной клиентки нет дома. Самое время, наступив на горло собственной гордости, поговорить с дворецким о графе. Оказывается, три дня назад пропал единственный верный друг фон Убервальда — кучер Регин. Поговорив об этом с самим графом, мы получаем изображение Регина и новое высокооплачиваемое задание — отыскать пропавшего.





Откланявшись, мы отправляемся в казино «Сатурналия» — проверять информацию о выигрыше Сапфиры. Ну что за неудачный день сегодня?! Встать на пути убийцы, выполняющего свою работу — это ли ни глупость? Но что мы могли сделать — ведь жертвой должна была стать Ильза и ее компаньон Ту Конкерс. В итоге они успели скрыться, а мы нажили себе смертельного врага — Ремору Селачи. Не успели отдышаться после беседы с ним, а место за рулеточным столом уже занимает Карлотта. Как продвигается дело? Плохо, дорогая: Манди убит. Кстати, а это, случаем, не твоих рук дело? Похоже, что нет. У Карлотты имеется алиби: в момент убийства она находилась в Храме Низших Богов. Уф, в этой суматохе нетрудно забыть, зачем же мы все-таки сюда пришли. Подходим к крупье за дальним игровым столом. Вирл, так его зовут, ничего не знает о Сапфире. Странно. А что если предложить ему денег? Ну вот, лучшее средство от амнезии. Крупье сразу же вспомнил, что Сапфира является одним из завсегдатаев казино и ВСЕГДА проигрывает. Что и требовалось доказать.

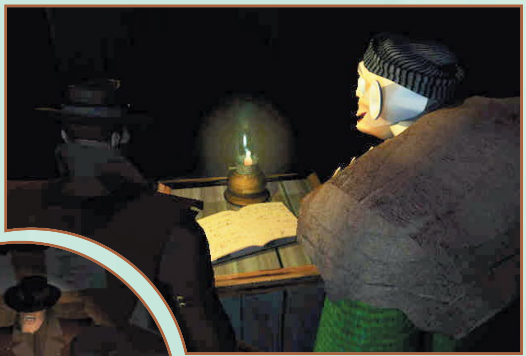
Возвращаемся на пристань и, старательно отводя глаза от кинжала за поясом Первого помощника, показываем ему изображение Регина. Оказывается, кучер забирал какой-то груз с «**Милки**» и очень торопился — укатил с такой скоростью, что запросто мог попасть в аварию. Авария — это по части стражи. Навещаем капрала Нобби, и тот припоминает, что на днях какая-то карета едва не сбила сержанта Колона. Это было неподалеку от Моста Сантиментов.

«**Милка**» тем временем уже отчалила, и на пристани валяется всеми забытый канат. Льютон, мне кажется, он нам пригодится. Что значит: без уважительной причины не хочешь воровать даже веревку? А про ломик забыл? Ну ладно, мы привяжем ее к абордажному крюку. Вот так-то лучше. Вперед к Мосту Сантиментов! Ограждение сломано, следы колес обрываются прямо на краю моста, на перилах висит кусок ткани... Похоже, карету Регана мы уже нашли. Вот только как бы выта-





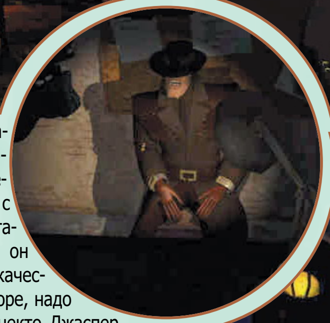




щить ее из воды? Сил у Льютона на это явно не хватит. Навестим-ка мы Малахита. Вот что, друг. Ты вытаскиваешь из воды одну большую штуку, а мы продолжаем искать твою Терму так, словно она еще жива. По рукам? Вот и отлично! Держи крюк, пошли на мост.

Как и предполагалось, Малахит без особых усилий вытащил из воды карету Регина. Бездыханное тело кучера графа лежало на передке кареты, а под одним из сидений обнаружилась странная шкатулка, которую тупой тролль немедленно присвоил себе. Спорить с ним — дело абсолютно безнадежное. Если уж Малахит вбил себе в голову, будто шкатулка эта доказывает, что Терма жива, переубедить его невозможно. Обыскиваем тело несчастного кучера и находим две небольшие ранки. Похоже на укус змеи или вампира... очень маленького вампира. Минуточку! Но ведь на картинке, которую нам дал граф, кучер лысый как коленка, а сейчас его голову украшает роскошная шевелюра. Используем изображение Регина на его теле и забираем из-под парика небольшой ключ. Ну а теперь можно вызывать стражу. Сообщаем Нобби о жуткой находке и отправляемся к старому графу.

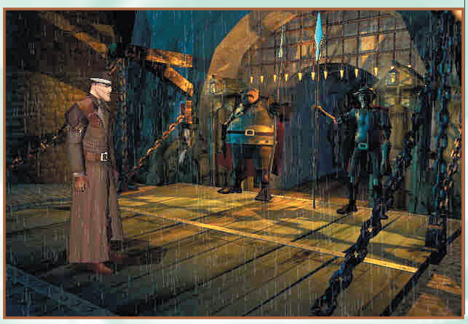
Фон Убервальд мужественно перенес утрату. Более того, услышав о некоторой связи двух дел — дела об убийстве кучера и дела о пропавшей Терме — он любезно согласился оплатить поиски подруги Малахита. Что ж, со старым графом приятно иметь дело. А мы меж тем совсем забыли о Сапфире и ее непонятно откуда взявшемся богатстве. Заглянем в «Октариновый попугай». Мэнкин предполагает, что деньги у Сапфиры появились после какой-то таинственной встречи. Поднимаемся в гримерную. Ну, дамочка, рассказывайте все без утайки. Откуда деньги, что за встреча? Да-да, я был в казино и знаю все о ваших «успехах». Что??? Терма жива и это она дала тебе деньги? Поздно плакать, Сапфира, теперь у тебя есть только один шанс: договорись для меня о встрече с Термой.





Да, давненько мы не заглядывали в собственный офис. Похоже, этот карлик решил поселиться здесь, и одного полета с лестницы ему было явно недостаточно. Правда, на этот раз он прихватил с собой топор — в качестве последнего аргумента в споре, надо полагать. Нас желает видеть некто Джаспер Хорст, и похоже, это приглашение не из тех, что можно легко проигнорировать. Итак, здоровенный тролль, язык у которого подвешен явно лучше, чем у бедняги Малахита, знает о таинственной монете и твердо уверен в том, что Манди успел передать нам золотой меч. Более того, он даже желает этот меч купить и цену предлагает более чем высокую. Одна проблема: что это за меч и где его искать, пока что абсолютно неясно. Но Хорсту об этом знать необязательно. Пусть думает, что мы в курсе всего происходящего. А нам необходимо срочно увидеть Карлотту. Она все еще в казино, но стоит нам заговорить о золотом мече, как встреча переносится в особняк фон Убервальдов, и вот уже прекрасная женщина целует Льютона, а он безуспешно пытается разобраться в своих чувствах к ней. Итак, уже не частный детектив, а партнер Карлотты... партнер вместо Джаспера Хорста. Тому это наверняка не понравится. Как выяснилось, Регин должен был забрать груз с «Милки», и в одном из ящиков должен был лежать спрятанный Манди золотой меч. Но что-то пошло не так... Что именно? Карлотта, дорогая, что тебе известно о грузе с «Милки»?

Ну вот, теперь у нас есть квитанция, и мы можем обратиться за помощью к сторожу пирса **#5**. Как мило: он помог нам разобраться в регистрационном журнале. Часть груза с «Милки» предназначалась для кафе «**Энк**» и часть была отправлена в Гильдию Археологов. Это уже что-то. Под дверью офиса нас дожидается записка от Сапфиры — встреча с Термой должна состояться немедленно, и место для этого выбрано как нельзя более подходящее — крыша.





Это стало уже хорошей традицией: в самый неподходящий момент нас бьют чем-то по голове, мы теряем сознание, а очнувшись, оказываемся главным подозреваемым в очередном убийстве. На этот раз дело зашло слишком далеко — нас арестовала стража. Жертвой стал Малахит, и всем — даже Нобби — кажется, что именно нашему ломику как нельзя лучше подходит название «орудие убийства». Допрос — это всегда печально, особенно когда допрашиваешь не ты, а допрашивают тебя. Классическая схема: капрал Нобби — «хороший полицейский», сержант Детройтис — «плохой полицейский». Что ни отвечай — итог один: персональная камера.

Каменные стены, темнота, паутина и крысы. Есть от чего упасть духом. Впрочем, к крысам стоит присмотреться повнимательнее. Куда они все время убегают? Ага! В стене справа есть небольшой пролом. А что если попытаться слегка расширить его? Получилось! Камень поддался неожиданно легко, и вот мы уже знакомимся с обитателем соседней камеры — гениальным изобретателем Леонардо да Кворн. Пообщавшись с ним, мы узнаем, что до нас в одиночной камере гостил тролль Малахит, который умудрился проделать в стене вот это симпатичное «окошко» и сбежать. Выглядываем через пролом наружу... и в этот момент из нашей собственной камеры доносится какой-то необычный звук. Скорее туда! Нобби?! Ты что здесь делаешь? Оказывается, мы все-таки не убивали Малахита — нашелся свидетель, готовый это подтвердить. Из тюрьмы нас выпустили и даже вещи отдали... все, кроме ломика. Ну ничего, около кафе «Энк» непременно найдется еще один. Похоже, Самюэль решил немного передохнуть — он сидит за тем же столиком, где недавно была Ильза. Расспрашиваем старого приятеля про бочки с вином, доставленные «Милкой», и получаем ключ от винного погреба. Помните люк слева от того места, где обычно лежат ломики?

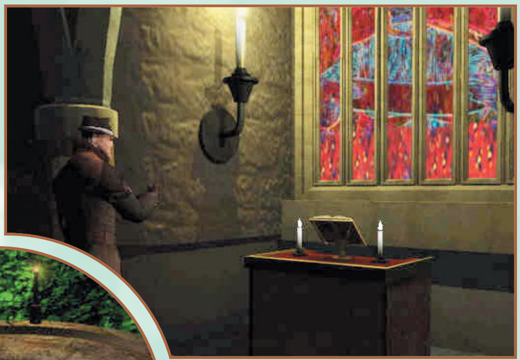
Ба, вот это встреча! Ильза, вы так быстро ушли тогда из казино... Нет-нет, не надо нас благодарить. Как Ту Конкерс, в порядке? Ну ничего, он вытянет — крепкий парень, сразу видно. Постепенно история начинает проясняться. Оказывается, Ильза была замужем за Ту Конкерсом еще до нашей первой встречи. Так что нас она вовсе не бросала — просто вернулась к своему законному мужу, когда тот неожиданно прислал ей письмо. Ну а муж этот, археолог по призванию и рогоносец по жизни, посвятил эту жизнь поискам некоего древнего артефакта. Кстати, Ильза считает, что номер **3712V**



















запросто может принадлежать каталогу Гильдии Археологов. И ящики, заказанные на фамилию Варберг, отправлены туда же. Варберг — это... г-хм, одна из фамилий Ильзы. Похоже, все пути ведут в Гильдию Археологов. Ильза, ты можешь провести нас туда? Ах, не задаром? О-кей, мы найдем место, где можно спрятать Ту Конкерса, а ты проведешь нас в Гильдию.

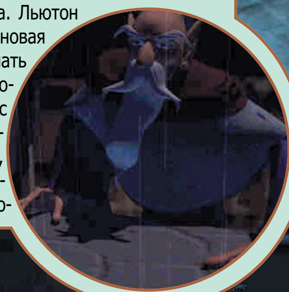
Перед выходом из винного погреба стоит покопаться в коробке с накладными. Выясняется, что часть вина, доставленного в кафе «**Энк**» с «**Милки**», закупил дворец Патриция. Туда мы и отправимся. Пообщавшись со стражей, мы заворачиваем за угол и убеждаемся в том, что сваленные грудой бочки действительно доставлены сюда из кафе «**Энк**». Разве что теперь они пусты. Приглядевшись повнимательнее, можно без труда заметить пролом, проделанный в дворцовой стене сбежавшим Малахитом. И если закинуть туда абордажный крюк, можно запросто наведаться в гости к Леонардо. Ну чем не тайное место для Ту Конкерса? Используем соответствующую запись из блокнота на стене и отправляемся прямиком к Ильзе. Теперь у Леонардо будет квалифицированный помощник.

В Гильдии Археологов работает специалист по раскопкам гробниц Лара Кро... Лареда Кронк. Милая девушка. И Джаспера Хорста она знает. Кстати, давненько мы его не навещали. В разговоре с ним стоит упомянуть нашу новую знакомую. Вот как? Тролль просит нас организовать для него встречу с Ларедой Кронк, обещая взамен рассказать о золотом мече. Ну что ж, если дама не против... Не против. Вот и отлично. Похоже, этим двоим есть о чем поговорить. Ну а мы сможем без помех покопаться в хранилище Гильдии Археологов. Передвигаем одну из книг на полке, камин отъезжает в сторону... и мы оказываемся прямо перед магической охранной системой хранилища **#51**. И похоже, без волшебника здесь не обойтись. Вот только где бы его найти? Стоп! Мы, кажется, видели одного в казино. Что ж, это тот кто нам нужен. Варб всю жизнь занимался разработкой магических охранных систем. Вот только чем бы его заинтересовать? Ага, он жалуется, что в игре ему не везет даже больше, чем в жизни. Какой-нибудь талисман удачи вполне мог бы исправить положение. А кто был одним из самых удачливых игроков? Правильно, Регин. Показываем найденный под париком мертвого кучера ключ крупье Вирлу, и тот направляет нас к личным сейфам посетителей казино. Похоже, сейф Регина должен находиться в нижнем ряду. Теперь у нас есть талисман удачи и пустой конверт. Осталось только разузнать об этом талисмане побольше.

Пожалуй, пора навестить старого графа — уж он-то должен знать все о своем друге-кучере. И в самом деле, фон Убервальд оказался настоящим экспертом в биологии. Итак, талисман действительно изготовлен из ЧРЕЗВЫЧАЙНО удачливых деревьев. За такую драгоценность Варб с радостью расскажет нам о том, как обойти магическую охранную систему. Используем записанный в блокноте шифр на панели перед входом в хранилище **#51** и — вуа-ля! — путь свободен. Теперь нам нужен стенд **#3712V**. Используем запись из блокнота на нагромождении стеллажей и ящиков хранилища, затем алмазным зубом тролля прорезаем отверстие в стекле витрины — и золотой меч в наших руках! Меч, за которым охотятся Карлотта, Джаспер Хорст и еще масса неизвестных нам людей. Похоже, эта находка может оказаться весьма опасной для своего нового владельца...

АКТ 3

Худшие опасения подтвердились: нам не удалось добраться до собственного офиса. Льютон убит. Что ж, да здравствует новая жизнь — жизнь оборотня. Знать бы только, кто наградил Льютона этим даром? Бродячий пес Гаспод расскажет нам об искусстве Превращения и о том, как различать запахи. Спасибо, наставник. Около нашей могилы — черт, никак не могу к этому привыкнуть! — лежит письмо. Ильза оставила его, зная, что Льютон уже никогда не сможет прочитать эти строки. Ну, в этом мире нельзя быть уверенным ни в чем.

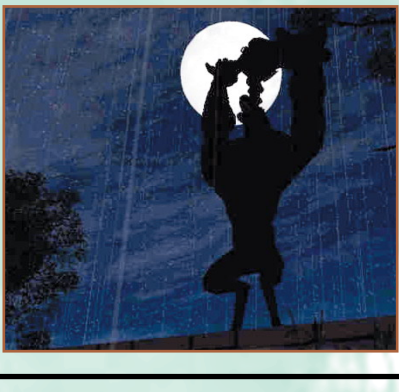


Превращаемся в волка и следуем за фиолетовым запахом — он приведет нас к казино «**Сатурналия**». А что это лежит на земле? Мох? Похоже, он нам еще пригодится. Возвращаемся в родной офис и застаем там Нобби. Привет, дружище! Я не помешал? Мне кажется, ты внимательно изучал содержимое моего стола. Ну, как видишь, слухи о моей преждевременной кончине оказались слегка... преувеличенными. Уже уходишь? Подожди, а как продвигается дело? Новые убийства? Ну что ж, не буду тебя задерживать. Ой, ломик... ну ладно, нам он тоже пригодится. Превращаемся в волка и запоминаем фиолетовый запах.

Пришла пора навестить старых друзей. Какая жалость, что Карлотты нет дома! Ну ничего, пока нет дворецкого, мы можем превратиться в волка и хорошенько все здесь разнюхать. Ну вот, все ясно: Карлотта — оборотень, и именно она заразила Льютона ликантропией во время исторического поцелуя на лестнице. Было бы неплохо услышать, что она скажет по этому поводу. Эй, дворецкий! Передай Карлотте, что мы будем ждать ее в кафе «**Энк**» сегодня вечером. А граф сейчас в состоянии принимать гостей? Тем лучше.

Похоже, время старого графа пришло. Пообщавшись с его страшным гостем, мы невзначай задаем вопрос по поводу мха. Память уже подводит фон Убервальда, но он любезно предлагает нам воспользоваться своей библиотекой. Используем найденный неподалеку от «**Сатурналии**» мох на картотеке и выясняем, что эта разно-

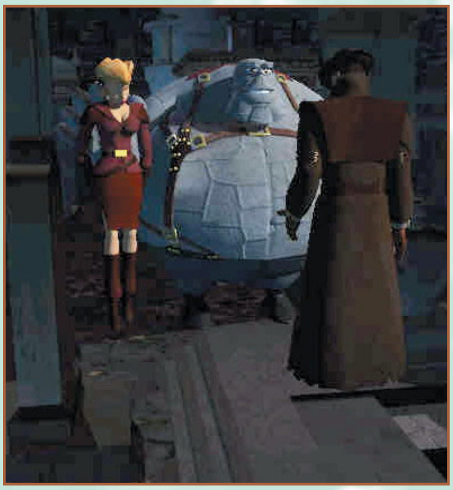












видность живых мхов обитает в канализации. А где находится канализация? Используем соответствующую запись из блокнота на той же картотеке и находим старые планы города Энк-Морпорк. Вход в канализацию расположен неподалеку от Моста Сантиментов. Полезная это все-таки штука — библиотека.

В канализации мы заходим в ближайший туннель, а затем вновь превращаемся в волка и следуем за фиолетовым запахом. Он приводит нас в какое-то странное место. Подбираем с пола амулет и общаемся... с Крысиной Смертью. Не слишком содержательная беседа получилась. Возвращаемся на поверхность. Теперь нужен кто-то, кто мог бы рассказать нам о загадочном амулете. Подождите-ка, у нас же есть знакомый археолог — Ту Конкерс. Забравшись с помощью крюка и веревки в пролом в стене дворца Патриция, показываем мужу Ильзы амулет и узнаем о Храме Ану Ану.

Пора заглянуть в «**Октариновый попугай**» — мы уже так давно не пугали Мэнкина, что он наверняка считает нас покойниками. Что ж, может быть, он прав. На доске объявлений при входе висит записка: «Невидимому Университету требуются на работу горничная и прачка. Зарплата 2 энк-морпоркских доллара в день. Обращаться к миссис Фоумс.» Что ж, частный детектив Льютон умер — да здравствует горничная-оборотень. Расспросив Мэнкина об этой работе и об убийстве члена Торговой Гильдии, поднимаемся в гримерную Сапфиры. Хозяйка отсутствует. Тем лучше — мы сможем без помех превратиться в волка и запомнить все запахи этого места. К одному из них следует принюхаться повнимательнее. Этот запах исходит от флакона духов. Вновь принимаем человеческое обличье и забираем этот флакон с собой. Пора наниматься на работу в Невидимый Университет.



Нас встречает миссис Фоумс собственной персоной. Миссис... Х-м, неудивительно, с таким-то характером. Миссис Фоумс, мы пришли устраиваться на работу. Кстати, а что вы знаете об убийстве одного из преподавателей вашего Университета? А что это за остроносые башмаки, о которых вы говорите? Ах, вот оно что. Ну что ж, мы согласны на эту работу. Когда нужно приступать?

Рабочий день в Невидимом Университете начинается с того, что мы превращаемся в волка и внимательно изучаем стоящую напротив кроватей октариновую доску. Похоже, у здешних студентов весьма напряженный график занятий. Обыскиваем стоящие возле кровати шкафчики, читая названия учебников. А что если использовать запись о Храме Ану Ану из нашего блокнота на октариновой доске? Что ж, домашнее задание слегка изменилось. Будем надеяться, прилежные студенты смогут разыскать необходимую нам книгу. Теперь выходим в коридор и знакомимся с надзирателем Бледлоу. Кажется, он немного разговорчивее миссис Фоумс. Расспрашиваем Бледлоу об убийстве преподавателя и выясняем, что волшебник был отравлен.

Где мы еще не были? Во дворце Патриция. А между тем именно там было совершено одно из убийств. Заворачиваем за угол дворца и, превратившись в волка, изучаем здешние запахи и сравниваем их с уже имеющимися в нашей коллекции. Итак, убийца проник во дворец незамеченным, спрятавшись в винной бочке. Возвращаемся в винный погребок и убеждаемся в том, что запах вина абсолютно идентичен. Убийца проник во дворец из кафе «**Энк**». Почему бы нам не последовать его примеру? Согласно накладным, дворец Патриция заказал еще несколько бочек с вином, и вскоре за ними приедут. Привычным движением ломика поддеваем крышку и...

Оказываемся во дворце Патриция. Изучив запахи в кладовой, выходим в коридор и идем по нему до больших двойных дверей. Из-за них доносятся приглушенные голоса, но кто говорит и о чем — разобрать невозможно. Впрочем, у оборотня есть свои преимущества. Превращаемся в волка, и голоса сразу же становятся громкими и отчетливыми, как будто говорящие находятся рядом с нами. Похоже, Патриций лично беседует с капитаном Ваймсом об убийстве одного из своих слуг. Но вот разговор окончен, и тут происходит довольно неприятный инцидент...

Льютон опомнился только в собственном офисе, но собраться с мыслями ему не дали. Визит вежливости частному детективу Энк-Морпорка решил нанести Ремора Селачи. Похоже, у него есть свои соображения по поводу того, что же произошло с Льютоном... и по поводу случая во дворце тоже. Проклятье! Лицо этого стражника так и стоит у меня перед глазами.

Навещаем Торговую Гильдию. Скрытные ребята, ничего не скажешь. Говорят о чем угодно, но стоит лишь спросить об убийстве одного из их членов, сразу же обрывают разговор, ссылаясь на политику Гильдии. А что если припугнуть этого торговца? Намекнем ему, что случай с остроносыми башмаками волшебника вполне мог иметь место и в Торговой Гильдии. Кто-то захотел продвинуться по служебной лестнице и... Ага, вот так-то лучше. Похоже, отсюда мы почерпнули всю информацию. Но кто может знать больше об убийстве одного из членов Торговой гильдии, чем его бывшие коллеги?



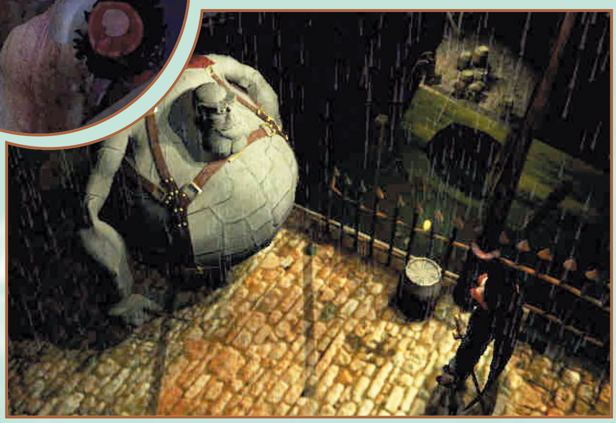
Разве что сам гость старого графа.

Отправляемся в особняк фон Убервальдов. Что ж, спрашивать придется не один раз. Но в итоге все наши старания окупаются: мы узнаем о том, что торговец был задушен. Ох, мы же так и не заправили кровати в Невидимом Университете. Возвращаемся туда и в шкафчике с книгами находим учебник о храмах Аль Кхали. Похоже, здешние студенты серьезно относятся к своему обучению. Используем найденный в канализации амулет на книге и получаем весьма любопытный список имен.

Карлотта ждет нас в кафе «**Энк**». Она твердо убеждена в том, что дар оборотня — это лучшее, что она могла нам дать. Ну, ей виднее. Сообщив Карлотте о трагической кончине Регина и Малахита, тактично пытаемся выяснить, есть ли у нее алиби на момент совершения этих двух убийств. Ответ не блещет оригинальностью: Карлотта уверяет, что в это время она находилась в Храме Низших Богов. Ну что ж, теперь, по крайней мере, мы знаем имя той, кому она поклоняется. Эррата. Ты бы не могла рассказать о ней подробнее, Карлотта? Ну нет так нет. Похоже, нам самим придется навестить этот храм и познакомиться с местным священником. Что ж, Карлотту в ночь убийства он видел... наверное. А что если спросить его о списке, найденном в амулете? Ну вот, Мункаф попался на вранье. Отправляемся прямиком на кладбище, заворачиваем за угол и приглядываемся повнимательнее к витражному окну храма. Превратившись в волка, мы без труда сможем услышать весь разговор между Мункафом и неким троллем. Итак, теперь у нас есть информация о некоем собрании Истинно Верующих, и этот самый тролль в роли персонального соглядатая. Как бы разузнать об этом собрании побольше? Возвращаемся в храм и расспрашиваем сидящего при входе священника Малаклипса. А конкуренция здесь на высоте. Этот тип — законченный параноик, и с радостью согласится помочь новому последователю своего культа. Расспрашиваем его о собрании истинно Верующих, об Эррате и напоследок просим провести нас во Внутренний Храм. Теперь нам нужно спрятаться под алтарем и незаметно спрыснуть ботинки Мункафа духами. По этому запаху его будет очень легко найти.

Следы Мункафа приводят нас к тайному убежищу последователей культа Ану Ану. Нам удается подслушать лишь часть разговора... а потом приходится спасаться бегством. Но и того, что мы уже услышали, более чем достаточно. Возвращаемся в тайное убежище сектантов. Срисовав изображенный на стене символ в свой блокнот, мы отправляемся в библиотеку графа для того чтобы разузнать побольше о Найлонафатепе и этой странной многолучевой звезде. Итак, один из самых страшных Древних Богов и магический Знак Элвера. Интересно, эти ребята хоть понимают, с чем они связались?

Возвращаемся в тайное убежище и используем записи из блокнота о каждом из шести убийств на большой карте Энк-Морпорка. Соединяем метки на карте прямыми линиями, и худшие опасения подтверждаются: не хватает всего лишь двух убийств для того чтобы образовать полный Знак Элвера, с помощью которого можно освободить Найлонафатепа. В центре знака находится театр «**Диск**», а два недостающих убийства должны произойти на улице Дэгон и в Парке Волшебников.









Скорее в театр. Подбираем афишу и с ее помощью узнаем в библиотеке графа о восьми Великих Трагедиях Хвела. Подойдя вплотную к сцене театра, так, чтобы актер не видел нас, мы ненадолго превращаемся в волка и ощущаем знакомый запах — запах нашего убийцы! — уходящий под сцену. На кирпичной кладке стены виднеются какие-то странные царапины. Использовав на них изображение Знака Элвера из нашего блокнота, мы открываем секретный проход...

Бесконечно длинная лестница приводит нас к странному алтарю. Использовав на нем запись о восьми Великих Трагедиях Хвела, мы узнаем о том, что все убийства совершались в полном соответствии с этой кровавой рукописью. Неиспользованными остались лишь две трагедии, и теперь один несчастный должен быть съеден на улице Дэгон, а второй будет убит в Парке Волшебников. Но, может быть, можно еще что-то сделать? Скорее на улицу Дэгон! С помощью ломика отдираем доски от заколоченного окна слева... и лежащие на полу комнаты кости убеждают нас в том, что сюда мы уже опоздали. Еще одно убийство, и Знак Элвера будет завершен, а Найлонафатеп вырвется на свободу. Парк Волшебников. Прячемся в кустах справа и наконец-то встречаем своего загадочного преследователя. Лицом к лицу. Но перед глазами изумленного карлика Аль Кхали предстает не детектив Льютон, а оборотень! Все заканчивается очень быстро, и вот мы уже встречаем Карлотту. Похоже, ей есть о чем рассказать нам.

АКТ 4

Итак, все необходимые убийства совершились и ритуал начался. Сжимая в руке золотой меч, Ану Ану призвал дух Найлонафатепа... и не смог удержать его под контролем. Чудовище вырвалось на свободу. Что ж, похоже, для того чтобы завершить это дело, нам придется обуздать разбушевавшегося Древнего Бога.

Среди каменных обломков неподалеку от тела невезучего Варба мы находим золотой меч. Прочитав надпись на стене, отправляемся в особняк фон Убервальдов, где узнаем о кончине старого графа. Впрочем, он распорядился оплатить нашу работу... и, что куда более важно, позволил пользоваться своей библиотекой. И вновь мы ищем в картотеке какую-либо информацию о Найлонафатепе, и на этот раз удача улыбается нам. Лучистый Трапецохедрон — драгоценный камень, который должен быть вставлен в рукоятку золотого меча. С его помощью мы сможем остановить Найлонафатепа.

Похоже, дискотрясение пошло на пользу камере Леонардо: теперь для того чтобы попасть туда, не нужны крюк и веревка — пролом в стене настолько велик, что в него сможет пройти десяток троллей. Поспорив с гениальным изобретателем о различных геометрических школах и получив от Ту Конкерса звездную карту, мы отправляемся к тайной обители последователей культа Ану Ану. Там нас поджидает Кондо. С серебряной стрелой, между прочим, а это уже не шутки! Ну, парень сам решил свою судьбу. Обыскиваем тело и, забрав амулет, идем к Храму Низших Богов.

Мункаф лишился разума от переживаний последних часов и отрекся от своей веры. Поговорим с ним и покажем ему амулет Кондо. Рассказав нам о тролле по имени Фойд, священник бросается вниз с вершины храма.

Но где же искать этого Фойда? Давайте заглянем в мастерскую Родена. Подбираем загадочные бинты с того места, где раньше стоял Малахит, и беседуем со скульптором об его не слишком праведной жизни. Увидев бинты, тот не будет отпираться слишком долго — да, он изменял внешность тролля Фойда несколько дней назад. Где? По описанию это похоже на улицу Дэгон.

Выломав дверь в доме справа, мы находим Фойда. Показав ему золотой меч и амулет, мы узнаем о Гелиде — правой руке главного предателя последователей культа Ану Ану — Сатрапа.

Гелид работает в Невидимом Университете. Черт, похоже, наша карьера горничной подошла к концу — чрезвычайно недовольная нашей работой миссис Фоумс не желает пускать Льютона на порог. Что ж, придется обратиться за помощью к официальным властям. Стоило немного припугнуть Нобби — и ордер на обыск у нас в руках. Позвольте пройти, миссис Фоумс. В коридоре, на том месте где стоял Бледлоу, на полу осталось только кровавое пятно. Кровавый след приводит Льютона в обсерваторию к Сатрапу. Классическая сцена: уверенный в своей безнаказанности главный злодей рассказывает главному герою обо всех его ошибках... и о собственных успехах, конечно. Но на этот раз Сатрапу не удастся уйти безнаказанным. Это тебе за все что ты сделал, за жизни невинных людей, которых ты погубил!

Все кончено, Льютон, успокойся. Подобрав с поля астролябию, мы используем звездную карту Ту Конкерса на мозаичном полу обсерватории. Нам нужен крайний левый символ. Голем беспрекословно подчиняется нашему приказу и разворачивает телескоп в нужную сторону. Звезды указывают на мавзолей Селачи. Отправляемся туда. Использовав на звездном небе астролябию, мы безошибочно определяем склеп, в котором хранится Лучистый Трапецохедрон. Повернув голову статуи, мы проникаем внутрь. Остается лишь открыть саркофаг. Так вот для чего нужна была таинственная монета Манди! Но этот скелет, похоже, совсем не торопится спасать мир. Еще бы — ведь он ждал этого момента целую вечность. Что для него какие-то несколько часов... или несколько дней. Придется напомнить ему про золотой меч. Так-то лучше! Драгоценный камень у нас!

Ну что ты будешь делать? Подлец Хорст захватил в заложники Ильзу и требует отдать меч ему. И как он нас нашел? Ладно, забирай и подавись. И вот мы снова в стенах родного офиса. Для того чтобы обнаружить Хорста, нам нужно посмотреть в Лучистый Трапецохедрон. Коварный тролль находится на Мосту Сантиментов. Поспешим же туда. Похоже, Джаспер Хорст как раз готовится убить Карлотту. Пора остудить его пыл... на дне реки Энк. Карлотта арестована. Прости, дорогая, но ты заслужила это.

Возвращаемся к Леонардо. Как раз вовремя — его летающее устройство готово. Расчищаем завал на импровизированной «взлетной полосе», затем по совету Ильзы рисуем на борту машины знак Элвера и отправляемся на бой.

Это был один шанс из миллиона... но в мире Диска этот шанс срабатывает девять раз из десяти. Найлонафатеп повержен, Ильзу с Ту Конкерсом мы отправили подальше от Гильдии Убийц... Что же остается нам? Спасенный мир, конечно! И новый друг — верный пес Гаспод.

СИ *TACTIX*







Продолжение. Начало смотри в #51, Сентябрь.

SYSTEM SHOCK 2

Юрий КУКУШКИН
Сергей ДРЕГАЛИН, dreg@gameland.ru

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Невероятно, но факт — **System Shock 2** не возбраняет сменить в произвольный момент игры уровень сложности, влияющий на следующие показатели:

— периодичность появления новых противников (респаунинг);

— стоимость предметов в торговых автоматах (например, пси-инъектор на уровне easy стоит 63 нанита, на уровне **normal** — 75 нанитов, на уровне **hard** — 93 нанита, на уровне **impossible** — 150(!) нанитов);

— стоимость апгрейдов или пси-способностей в кибер-модулях (например, пси-способности первого каскада на уровне **easy** стоят 2 кибер-модуля, а на уровне **impossible** — 5 кибер-модулей).

Еще ходят слухи, что на easy встречается больше стендов компьютерной безопасности, нежели, например, на **hard**, но мы ничего такого не замечали.

Очевидно, что разговор о выборе уровня сложности в начале игры просто неуместен. Зато очень уместен разговор о тонком моменте — насколько корректно решение, связанное со свободной модификацией уровня сложности, со стороны разработчиков. Судите сами, ведь встроенная возможность такой модификации балансирует на грани читерства. Представьте на секунду, что твориться на душе, когда для починки крутого заклинившего ствола не хватает всего одной единицы в скилле **repair**, а для повышения этого скилла требуется лишь пара дополнительных кибер-модулей. При этом достаточно переключиться на уровень пониже (скажем, с **hard** на **normal**) — и пожалуйста, апгрейд заказан. Удержаться от такого искушения трудно — каемся, дважды переключались в начале игры, чтобы побыстрее нарастить ключевые скиллы (починку и модификацию). Но только дважды. Дальнейшее избежание «легального читерства» было уже делом принципа.

Но вернемся непосредственно к уровням сложности. По субъективным впечатлениям — названия в точности соответствуют реальному накалу обстановки: на **easy** — полная релаксация, на **normal** — умеренное напряжение, на **hard** будет действительно тяжеловато, а на **impossible** — выжить практически невозможно (без преувеличения). Кстати, накопленные боевые навыки в шутерах и отточенная реакция в **System Shock 2** помогают мало. В первую очередь требуются умения четко следовать к намеченной цели и вразумительно планировать свои действия. Стрельбе и прочей пиротехнической бутафории отведено куда более скромное место.

ВЫБОР КЛАССА ПЕРСОНАЖА

Помните про морского пехотинца, спецназовца и десантника (**Navy, BlackOps** и **Marine** соответственно)? Так вот, реально нет никого из вышеперечисленных. Все отличия между «классами» в **System Shock 2** заключаются лишь в бонусах к начальным значениям характеристик. Никаких других классовых ограничений или особенностей не наблюдалось (по крайней мере, заметных), и ничто не может вам помешать прокачать главного героя до максимума в произвольной области.

Приведем полный перечень начальных бонусов.

МОРСКАЯ ПЕХОТА (NAVY):

1 год службы (Февраль, 2112):

Левый туннель: +1 Hack, +1 Strength;

Центральный туннель: +1 Repair, +1 Strength;

Правый туннель: +1 Modify, +1 Strength.

2 год службы (Февраль, 2113):

Левый туннель: +2 Cybernetic Affinity;

Центральный туннель: +1 Maintenance;

Правый туннель: +2 Standard Weapons.

3 год службы (Февраль, 2114):

Левый туннель: +1 Research;

Центральный туннель: +2 Endurance;

Правый туннель: +2 Agility.

СПЕЦНАЗ (O.S.A.):

1 год службы (Февраль, 2112):

Левый туннель: Tier Two Psi disciplines, Cryokinesis, Psychogenic Cyber Affinity;

Центральный туннель: Tier Two Psi disciplines, Cryokinesis, Kinetic Redirection;

Правый туннель: Tier Two Psi disciplines, Cryokinesis, Psycho-reflective Screen.

2 год службы (Февраль, 2113):

Левый туннель: +2 Psionic Ability;

Центральный туннель: +1 Research;

Правый туннель: +2 Endurance.

3 год службы (Февраль, 2114):

Левый туннель: +1 Strength, +1 Agility, +1 Cybernetic Affinity, Psychogenic Agility;

Центральный туннель: +1 Strength, +1 Agility, +1 Cybernetic Affinity, Neuro-Reflex Dampening;

Правый туннель: +1 Strength, +1 Agility, +1 Cybernetic Affinity, Remote Electron Tampering.

ДЕСАНТ (MARINE)

1 год службы (Февраль, 2112):

Левый туннель: +2 Strength;

Центральный туннель: +2 Endurance;

Правый туннель: +2 Agility.

2 год службы (Февраль, 2113):

Левый туннель: +1 Energy Weapons, +1 Cybernetic Affinity;

Центральный туннель: +1 Heavy Weapons, +1 Cybernetic Affinity;

Правый туннель: +2 Standard Weapons.

3 год службы (Февраль, 2114):

Левый туннель: +1 Maintenance;

Центральный туннель: +1 Modify;

Правый туннель: +1 Repair.

И кому отдать в итоге предпочтение? Вопрос, как ни странно, не принципиальный. На уровнях сложности **normal** и **easy** (а возможно, что и на двух других тоже) вы сможете сделать из главного героя «универсала», одинаково хорошо владеющего и оружием, и пси-способностями, и хакингом. Поэтому рекомендация простая — выбирайте службу по вкусу, а потом просто восполняйте пробелы в знаниях и навыках. Единственное, что не советуем, так это делать персонажа «ущербным», так как невостребованных или лишних скиллов/характеристик в игре попросту нет. Ну а для данного прохождения мы выбрали наиболее сбалансированного персонажа — **NAVY**, так как этот парень способен и компьютер успешно взломать, и из пистолета толково выстрелить.

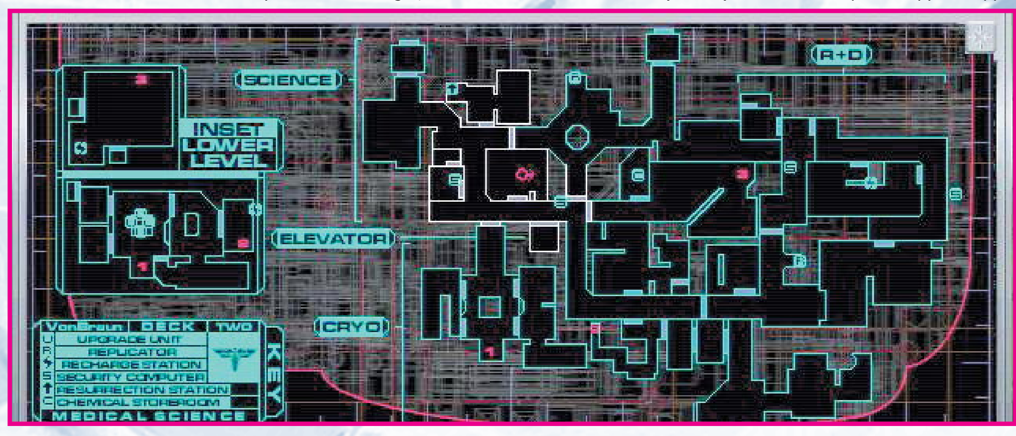
ПРОХОЖДЕНИЕ

MED/SCI — SCI

Противники: гибриды

Начало многообещающее. Обстановка на Фон Брауне явно вышла из-под контроля, и поэтому с первых же секунд на вас обрушится прямо-таки лавина всевозможной аудио и видео информации. Перед глазами будут мелькать обломки, падающие откуда-то сверху, а в ушах зазвучит настойчивый голос доктора Полито (на будущее — это женщина), предупреждающий о «серьезности ситуации». Но пусть вас не смущает всеобщий хаос — реальной опасности нет, и нас, можно сказать, просто пытаются взять на испуг. Пускай воют серены. Пускай рушатся переборки и бьет пар из труб. Потом вы убедитесь, что гнетущая тишина куда опаснее грохота взрывов...

Приступим. Напротив вас будет комната с трупом одного из членов экипажа. Обыщите его (правая кнопка мыши) и заберите массивный гаечный ключ (**wrench**). Возьмите это грозное оружие в ру-



ку и разбейте с его помощью обломок, который загораживает трап, ведущий наверх.

Таким образом вы вскоре войдете в помещение, на полу которого обнаружите карту доступа (**cryogenics sector access card**). Подняв ее, обратите внимание на то, что она не будет помещена в инвентарь, зато в **KAR** (**keycard access recorder**) появится соответствующая надпись. По такому же принципу подбираются и любые другие карты доступа.

Запертая дверь открывается кодом: **45100**, который можно узнать из аудио-лога, лежащего рядом. Сразу за дверью находится вентиляционный лаз, протиснуться в который можно лишь в положении полуприсяди (по умолчанию — клавиша «**s**»).

Выскочив из лаза, не забудьте вновь встать в полный рост (та же клавиша). Подберите с пола разряженную батарею (**power cell**), подойдите к зарядному стенду (серо-синий автомат в этой же комнате) и щелкните на нем правой кнопкой мышки. Теперь вставьте батарею в стенд на стене и проходите в открывшуюся дверь. Кстати, здесь же будет валяться еще один гаечный ключ — не берите его, так как в отличие от остального вооружения он не ломается (что логично — а чему тут, собственно, ломаться?).

Как только вы войдете в помещение, Полито перешлет вам 4 кибер-юнита и еще некоторое время будет чесать языком о пользе апгрейдов. Это мы и без нее знаем, а вот за модули — спасибо. Заберите из ящика 20 нанитов и еще 10 нанитов у трупа в коридоре. В дальнейшем возьмите за правило — обыскивать все и вся, а мы будем останавливаться только на самых важных находках.

Запомните помещение, в которое вы попадете. Здесь находятся апгрейдные стенды, поэтому сюда, возможно, вы еще не раз вернетесь. У трупа на полу в карманах обнаружатся четыре кибер-модуля — итого, у вас в наличие их станет восемь штук. А этого вполне достаточно для первых усовершенствований.

А теперь внимание — если у персонажа полный нуль в скилле **hacking**, то потратьте кибер-модули на апгрейд этого скилла до первого уровня (на уровне сложности **normal** требуется 10 кибер-модулей). Иначе вы не откроете некоторые двери и не сможете взламывать компьютеры системы безопасности. Дальнейшее развитие персонажа может идти по любой схеме, а пока все же последуйте этому ценному совету.

В смежном помещении с пробитой перегородкой находится дверь, ведущая на мини-склад. Взломайте кодовый замок и соберите предметы (инъекторы) с полок.

Поднимайтесь на подъемнике наверх и исследуйте два боковых помещения. В одном из них (с большой компьютерной системой и трупом оператора) находится карта доступа в научный сектор (**science sector access card**). Также здесь есть застекленный маленький тайник, который расположен рядом с трупом. Во втором помещении вы сможете с помощью способности **psi-pull** притянуть два предмета (патроны и инъектор), лежащие на недосягаемом мостике.

На этом размеренно-неторопливая часть игры закончена. Туториал пройден. Готовьтесь к первым стычкам.

Как только вы откроете дверь, ведущую в медицинский сектор, Полито перешлет вам еще 4 кибер-модуля. Это хорошая новость, а плохая — на вас нападут двое гибридов. Отбиться от них не составит труда, особенно если вы заблаговременно заготовили пси-способность **cryokinesis**. Впрочем, и обычный гаечный ключ окажется достаточно твердым для черепов гибридов.

В ближайшем помещении обнаружится компьютер системы безопасности. В коридорах есть несколько камер, поэтому лучше сначала взломать систему и выяснить местоположение следящей оптики. Пока персонаж не слишком силен, поэтому провоцировать появление десятка гибридов, мягко говоря, опасно.

Найдите помещение, где на потолке вздернут какой-то бедолага. Соберите все предметы из мешков с трупами (а что делать, а кому сейчас легко?) и включите био-реконструктор (**bio-reconstructing machine**). Теперь сразу после гибели персонаж появится в реконструкторе (ближайшем на данном уровне), сохранив свои атрибуты и содержимое инвентаря. Правда, за подобную реинкарнацию придется заплатить некоторую сумму нанитов (**10**).

Справа от комнаты с био-реконструктором находится дверь, ведущая к помещению с восьмигранной колонной, испещренной терминалами и мониторами Xerxes. Здесь у одного из трупов вы найдете пистолет — ваше первое огнестрельное оружие. С его помощью уничтожьте две охранные камеры, находящиеся в коридорах этого сектора.

Обратите внимание на две местные достопримечательности — неработающий лифт с большой желтой кнопкой и дверь, за которой виден здоровенный шагающий робот. Что касается лифта, то именно на нем вам нужно подняться на четвертый уровень к таинственной докторше Полито. Но вся беда заключается в том, что он отключен от системы питания. Казалось бы, что может быть проще подачи напряжения? Ан нет, из-за этого несчастного выключенного лифта придется еще с часок побегать и пострелять, а в результате выяснится, что выше третьего уровня он не поднимается! Впрочем, не будем забегать вперед, а пойдем по порядку.

Теперь о роботе. Несмотря на величественно-грозный вид, на деле это достаточно рядовой противник, который выбивается четырьмя-пятью прямыми попаданиями из пистолета. Правда, это верно только при использовании бронебойной амуниции — простыми патронами, не говоря о **anti-personnel**, такую махину превратить в металлолом не так-то просто. Пока же можете подразнить робота, несколько раз стукнув о дверь гаечным ключом — он зашевелится и начнет проявлять признаки беспокойства, забавно семеня по своей клетке.

Подберите батарею (**dead power cell**) около входа в медицинский сектор (**medical**). Для ориентировки — рядышком будет лежать дымящийся труп. Перезарядить батарею можно на специальном стенде, расположенном в точке **3** на карте. Но прежде чем отправляться туда, отключите систему безопасности, так как около зарядного стенда аккуратно расположились две турели.

Заряженную батарею отнесите к тому месту, где вы ее нашли. По пути прихватите с химического склада (обозначен на карте буквой «**C**») железо (небольшой контейнер с надписью «**Fe**»), которое понадобится для исследования мозга обезьянки. Когда вы доберетесь до входа в медицинский сектор, установите батарею в слот в стене, обеспечив тем самым нормальную работу заблокированной двери. За свои труды получите от Полито 4 кибер-модуля. Проходите в дверь и через переборку номер 21 (**bulkhead 21**) отправляйтесь в медицинский сектор Фон Брауна.

MED/SCI—*MED*

Противники: гибриды, прооперированные обезьянки

Идите прямо по коридору к месту, обозначенному на карте цифрой «**1**». Не попадите под обстрел пушки, которая расположена в тупике. Чтобы избежать ее выстрелов, либо спрыгивайте вниз с верхнего яруса, либо стремглав ныряйте в первую дверь налево.

Аккуратно отстреляйте обезьянок, которые выскочат из застекленных клеток. В ближнем бою они не слишком опасны (лучше присесть на корточки, чтобы попасть по ним наверняка), а вот на дальних дистанциях весьма неприятны, так как активно применяют мощные пси-атаки. Обязательно найдите и исследуйте мозг обезьянки — это даст 25% бонус к атакам против этих тварей.

В этом же помещении находятся несколько лечащих стендов (за полное восстановление хит-поинтов требуется всего 5 нанитов). Помимо прочего, с трупов вы подберете 2 кибер-модуля.

Возвращайтесь наверх и идите к помещению с био-реконструктором и лечащим стендом. Это, так сказать, для подстраховки. После включения реконструктора отправляйтесь в левый нижний угол карты и найдите там (опять же, порывшись в карманах трупа) карту доступа к жилым отсекам экипажа (**deck 2 crew access card**). С ее помощью откройте дверь, ведущую в этот сектор.

Очень скоро вы найдете комнату с терминалом сети безопасности. В глубине помещения находится дверь с не взламываемым замком, код к которому станет известен несколько позже. Дело в том, что дверь ведет в оружейный склад, в котором припасено немало хорошего оружия. Но как вы прекрасно понимаете, на данный момент ваш персонаж вряд ли сможет воспользоваться им из-за отсутствия навыков или из-за недостаточных значений характеристик. Код **98383** — посмотрите, пооблизывайтесь...

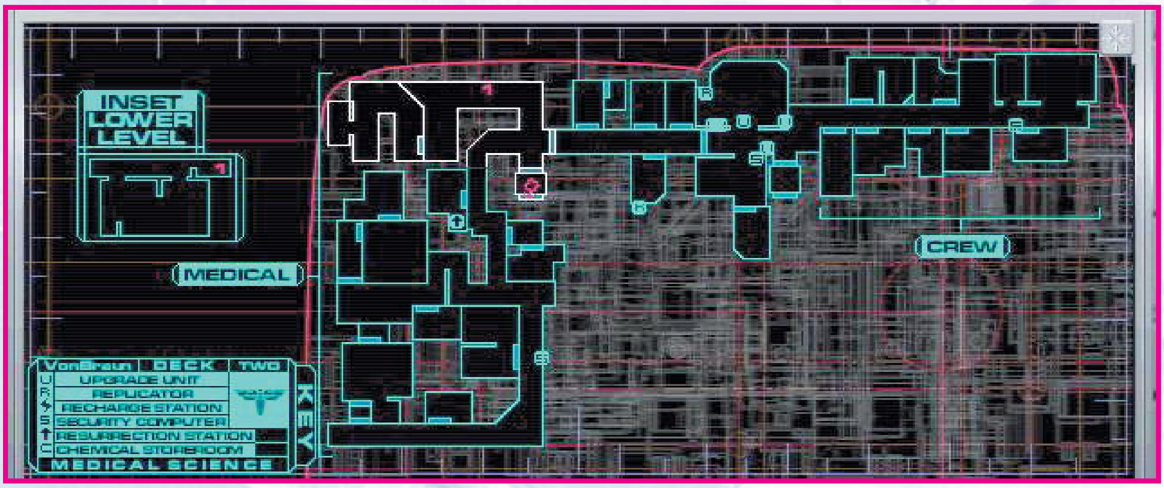
В непосредственной близости с комнатой системы безопасности находятся четыре апгрейдных стенда и один стенд для получения особых свойств (**traits**). Последний особенно важен, так как действует он лишь один раз.

Исследуйте каюты экипажа. В одной из них будет помещение, отгороженное силовым полем. С помощью терминала, располагающегося напротив, поле можно отключить. Но это только полдела. Не спешите примерять на себя легкий защитный костюм, который вы обнаружите в закутке. В углу помещения будет камера безопасности, которую необходимо оперативно уничтожить.

Последняя каюта справа — искомая каюта доктора Уоттса, которую легко отыскать по табличке (**Dr. Watts**). Самого доктора в каюте не будет, но для нас это и не главное. Важно взять из стола карту доступа к блоку исследований и разработок (**research and development access card**), за что Полито перешлет еще 5 кибер-модулей.

Но не торопитесь покидать медицинский сектор. Напротив каюты доктора находится помещение, затопленное водой. Поднимитесь по лестнице наверх и по узкому мостику переберитесь на другую сторону. В закутке вы найдете 4 кибер-модуля и винчестер! Еще в этой комнате есть блок с 20 нанитами, который можно подобрать, просто подпрыгнув вверх.

И последнее, что мы сделаем в медсекторе — это подберем 2 кибер-модуля.



Найти их можно в **bio-psy** (отключите систему безопасности — там турель), в комнате с радиацией. Ну а если быть совсем точными — в мешке с трупом, в правой нише.

MED/SCI—*SCI* (вновь)

Идите в блок, обозначенный на карте **R&D**. Сразу после того как вы откроете дверь, Полито перешлет 4 кибермодуля. Идите вперед, пока не выйдите к двери с табличкой «**Watts, Dr. James R.**». Кстати, а зачем, собственно, нам нужен этот доктор? Ответ прост — он знает код к помещению, которое ведет к реактору (помните скучающего робота?). Запустив реактор, мы активируем лифт. Ну а про то, что он ездит не выше третьего — мы пока не знаем.

Умирающего доктора Уоттса вы обнаружите в дальнем углу помещения. Он успеет-таки передать аудио-лог с кодом: **12451**. Как только бедняга испустит последний вздох, наверху появится пара гибридов, вооруженных винчестерами, так что приготовьте **anti-personnel** патроны.

Внимание! По неизвестным причинам робот, охраняющий вход на первый уровень (тот самый, которого мы очень мило дразнили), теперь окажется за дверью. Поменяйте обойму на бронебойную и смело идите к лифту. Уничтожив робота, откройте дверь и спускайтесь по лестнице на первый уровень.

ENGINEERING*A*

Противники: гибриды, прооперированные обезьянки, роботы-камикадзе

Двигайтесь по стрелкам к силовому генератору (**engine core**), не забывая по пути обыскивать трупы персонала (у первого же трупа в коридоре будет 2 кибер-модуля). В конечном итоге вы окажетесь около запертой двери, которая заблокирована из-за повышенной радиации в помещениях. Увы, делать здесь больше нечего, поэтому возвращаемся назад.

В коридорах этой секции можно найти еще 4 кибермодуля (два у трупа, сидящего у стены и еще два — у бедолаги, погребенного под обломками). Но прежде чем заниматься их поисками, отыщите хранилище номер четыре (**aux storage 4**), которое открывается с помощью кода **59004**. Оттуда, помимо прочего, обязательно возьмите **hazard suite** — костюм, дающий 75% защиту от радиации и токсинов. Свою броню (**light suit**) лучше пока не выбрасывайте, а положите до поры до времени в свободные ячейки инвентаря.

Идите к месту, обозначенному на карте словом «**Elevator**». Включите био-реконструктор, зайдите в центральное помещение и возьмите с первого яруса два кибер-модуля. На верхнем ярусе находится терминал сети безопасности. Отключите с его помощью всю секьюрити-систему и быстрее бегите по извилистому коридору, ведущему наверх.

Дальнейший путь сулит немало опасностей — по пути встретятся не только хорошо знакомые враги (гибриды, обезьянки, турели), но и новые противники — роботы-камикадзе. Ни в коем случае не давайте им подобраться близко, так как при контакте они немедленно взрываются. Лучше всего их выбивать с дистанции при помощи бронебойных патронов (достаточно одного прямого попадания).

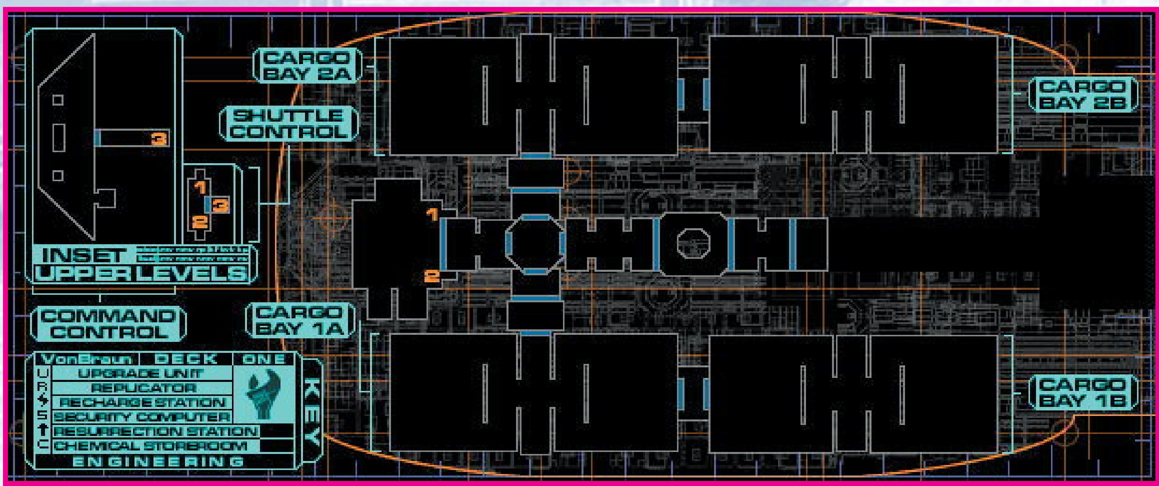
Найдите место (это будет несложно), где лежит труп между двумя пушками. Обыщите бедолагу и возьмите карту доступа **security access card**. Затем продолжайте двигаться далее, пока не выйдите в зал с помещением безопасности (**security**). Внутри обнаружится пара апгрейдных стендов, несколько полезных предметов и два кибер-модуля.

Через переборку переходите в сектор **Engineering B**.

ENGINEERING*B*

Противники: гибриды, прооперированные обезьянки, роботы-камикадзе, шагающие роботы, киборг **midwife**

Как только главный герой переступит порог круглого помещения с гигантской трубой в центре, у него начнутся видения. Совет — не слишком дергайтесь во время принудительной экскурсии по гротескному органическому миру, так как это может неблагоприятно сказаться на здоровье персонажа (скорее всего, это баг игры).



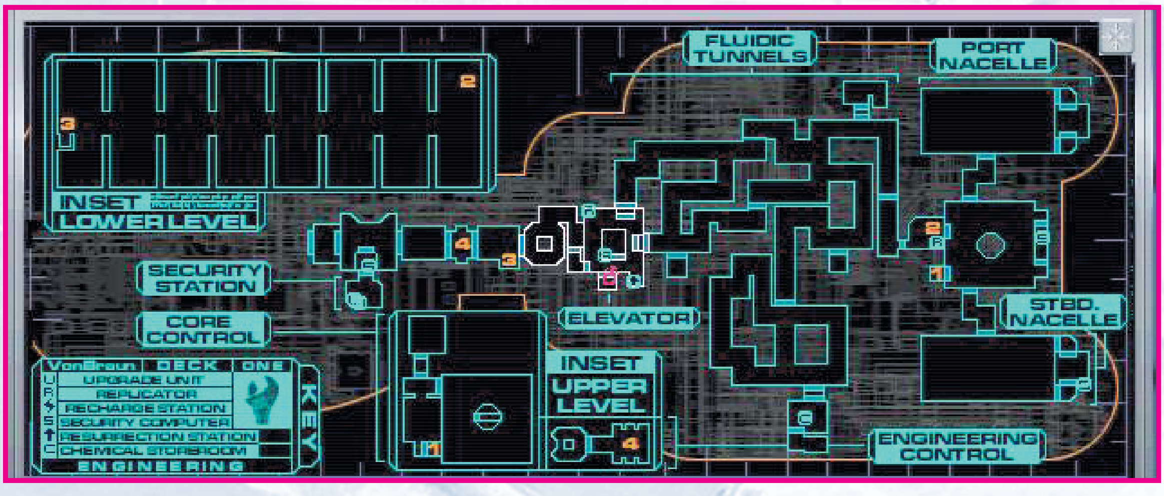
После того как мир опять обретет свои привычные формы, двигайтесь по направлению к cargo **bay 1A/1B** (ориентируйтесь по желтым стрелкам на полу). В складском помещении вас дожидается шагающий робот, поэтому заготовьте бронебойные патроны. В левом отсеке вы найдете труп, в карманах которого завалялась карта доступа **cargo bay 2.** Как только вы возьмете ее, спереди и сзади выскочат два робота-камикадзе. Обыщите все ярусы этого склада и отправляйтесь в другой складской блок — **cargo bay 2.**

Впрочем, постойте. Если вы испытываете тотальный дефицит патронов или аптечек, то можете сразу возвращаться в **engineering control** (к нему ведет синий антигравитационный лифт). Код доступа — **15061** (из аудиолога некой **Sanger**); собственно, за этим кодом и нужно идти в **cargo bay 2.** Но все же лучше исследовать второе складское помещение, так как там немало оружия, боеприпасов и прочих полезных вещей. И еще один совет, если уж вы решились исследовать **cargo bay 2** — не нажимайте кнопку вызова сломанного подъемника (тот, что дымит и искрится), так как к нему будет немедленно направлен ремонтный робот, который имеет свои собственные взгляды на процесс починки и решит, что причиной неисправности является некий чрезмерно любопытный киборг. ;)

Теперь время проинспектировать **aux storage 5,** в котором лежит любопытная электронная плата с характерной спецификацией **45M/dEX** (за ее находку Полито вышлет 10 кибер-модулей). Также там находится химическое вещество **Os**, которое понадобится для исследований. Но главное — плата **45M/dEX**, с помощью которой можно разблокировать дверь, ведущую к силовому генератору. Берите плату (именно ее, другие окажутся бесполезными!) и бегите в **control center**. Как только створки двери разойдутся, поворачивайте налево и ныряйте в лифт. Можно, конечно, и принять бой, но это будет достаточно рискованно, так как напротив двери в глубине помещения установлена турель, да и обычных противников хватает.

Поднявшись наверх до центра управления, вставьте плату в отсек, находящийся прямо напротив входной двери (Полито вышлет еще 10 дополнительных кибер-модулей). Запустите био-реконструктор, затем вырубите систему безопасности и разберитесь с противниками внизу.

Возвращайтесь к двери в генераторную, которая была доселе заперта (мы подходили к ней в самом начале этапа). В зале с реактором есть несколько дверей — две ведут к запускным стендам, которые можно легко отыскать по характерной мигающей надписи «**off-line**», а одна — к пульту управления реактором. Запускайте все системы (простым щелчком правой кнопкой мышки на стенде) и спускайтесь вниз. Заберите в отсеке службы безопасности **laser rapier** (у одного из убитых).



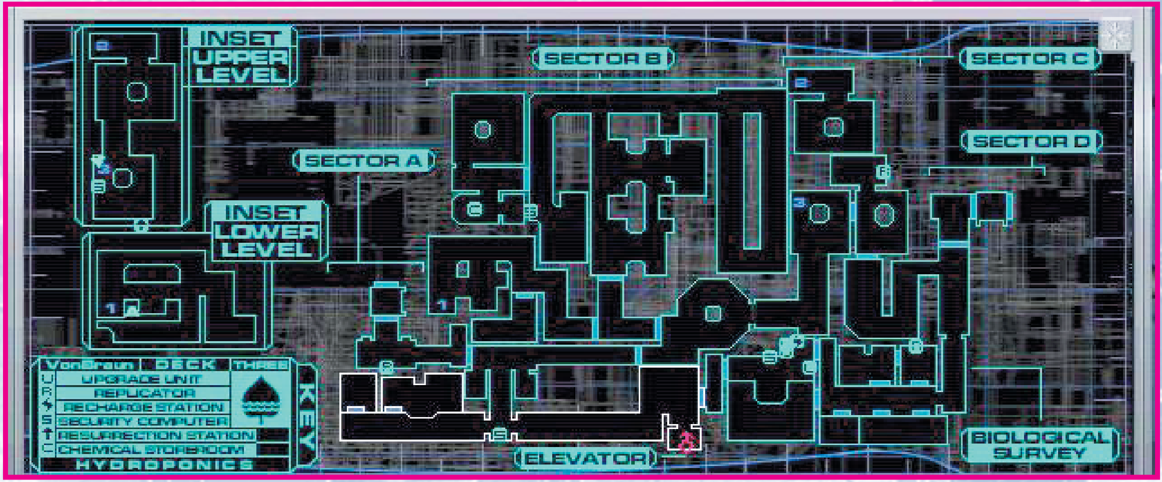
На платформе, которая раньше не ездила из-за отсутствия питания, отправляйтесь вниз. Далее аккуратно двигайтесь по длинному коридору, до тех пор пока ни встретите киборга **midwife**. В сражении с ним применяйте бронебойную амуницию (достаточно трех-четырех попаданий). **Anti-personnel** патроны не эффективны.

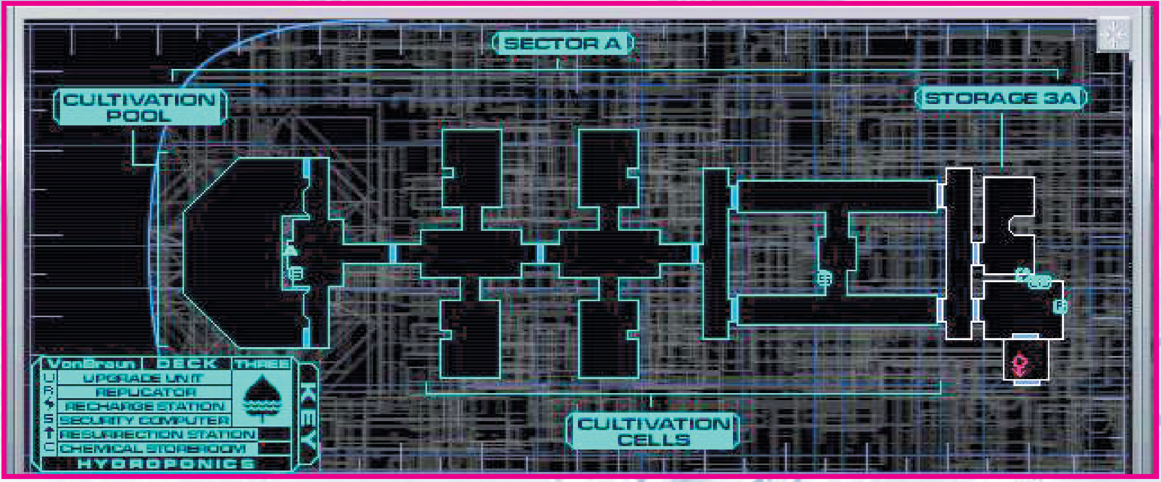
Добравшись до края коридора, поднимайтесь на подъемнике, который приведет вас аккурат к лифту.

HYDROPONICS B/C

Противники: гибриды, прооперированные обезьянки, черви, киборги **midwife**

Победа? Увы, нет — лифт, как мы уже говорили, выше третьего этажа не поднимается. Причина в следующем — некая субстанция инопланетного происхождения активно начала размножаться и в итоге заблокировала шахту лифта. Тем не менее, ее можно уничтожить, раздобыв специальный токсин (так называемый **Toxin-A**), который потом необходимо установить в устройства регулировки микроклимата (**environmental regulators** — всего их четыре штуки). Для людей токсин абсолютно безвреден, а вот для субстанции окажется смертельно опасным.





А теперь за дело. От лифта поворачивайте налево, минуйте стенд системы безопасности и заходите в первую дверь направо. На столе вы увидите склянку — это и есть токсин (**Toxin-A**). Впрочем, пока вы еще этого знать не должны, и склянка в инвентаре будет проходить как **unresearched object**. Как только вы возьмете токсин, Полито вышлет 10 кибер-модулей и скажет, чтобы вы исследовали это вещество (правый щелчок мыши на склянке в инвентаре). Внимание! Если вы до сих пор не выбрали хотя бы единичку в скилле **research**, то сделайте это как можно быстрее (вернуться в **Sci** к апгрейдным стендам), иначе дальнейшее прохождение игры будет невозможно.

Перезарядите оружие бронебойными патронами и уничтожьте киборга **midwife** (так как этот вид киборгов был «изготовлен» из женщины, то говорить о нем будем в женском роде), которая отправится к вам, как только токсин перекочует со стола в инвентарь. После этого идите, никуда не сворачивая, по коридору, который тянется от стенда системы безопасности.

Разбейте стекло, преграждающее дорогу, и прыгайте вниз. Перестреляйте охрану, а затем найдите труп, лежащий на небольшом постаменте, и возьмите у него карту доступа **Hydroponics B access card**. Теперь отыщите химический склад, расположенный рядом с помещением с лечащими установками (кстати, там вы увидите некоторые фрагменты из процесса изготовления **midwife**). В помещении химического склада возьмите следующие химикаты — два склянки с **Sb** (**antimony**) и одну с **V** (**vanadium**), а также вторую пробирку с токсином (не забудьте обыскать стол в смежном помещении).

Возвращайтесь назад к лифту (уже через дверь, так как соответствующая карта доступа имеется), по пути прихватив 3 кибер-модуля (спуститься по лесенке, недалеко от того места, где была найдена карта доступа) и гранатомет (**grenade launcher** — рядом с выходом из блока).

Идите направо от злополучного лифта, предварительно отключив систему безопасности. Помещение, в котором вы окажетесь, содержит множество полезных вещей — два апгрейдных стенда (**tech** и **psi**), **trait-стенд** (для получения специальных возможностей), и это не считая множества патронов и вооружения. Но не торопитесь забивать слоты инвентаря — сначала уничтожьте две турели и камеру системы безопасности. Отстрел можно производить прямо через окна, но лучше выбраться в смежное помещение и превратить технику в металлолом с помощью гаечного ключа и пары обычных патронов. Бронебойную амуницию приберегите — она еще ой как пригодится в финале этого уровня.

Пройдите далее и найдите в дальнем отсеке ❸ кибер-модуля. Напротив этого отсека находится помещение со сломанным торговым автоматом (из него постоянно вылетают снопы искр — не подходите близко!). Вскочите на стол, разбейте стекло и пробирайтесь в соседнюю комнату. Обыщите два стола — в них лежат две пробирки с токсином. Пришло время употребить их по назначению.

Двигайтесь по коридорам к точке ❷ на карте. Прежде чем спускаться вниз, где вас ожидают два киборга **midwife**, возьмите 3 кибер-модуля, лежащие под столом. Аккуратно снимите охрану и вставляйте первый токсин в регулятор микроклимата (внушительный стенд на стене). Отвратительной слизи сразу заметно поубавится.

Возвращайтесь наверх и прыгайте в незастекленное окно. Соберите все предметы (не забудьте наведаться в смежное помещение через вентиляционный лаз) и прыгайте вниз (через разбитое стекло на полу). Отстреляйте противников и направляйтесь к месту, обозначенному на карте цифрой «❶». По лестнице спускайтесь в заснеженное помещение и аккуратно двигайтесь вперед, избегая прямого контакта с гигантскими яйцами. По пути обыскивайте трупы — у одного из них будет карта доступа **Hydroponics D access card**. В конечном итоге вы дойдете до второго регулятора, ну а что с ним делать, вам уже известно. В противоположной части этой снежной секции вы найдете 3 кибер-модуля.

Осталось еще два регулятора — один в **Hydroponics A**, а второй — в **Hydroponics D**. Наш выбор ограничен имеющимися картами доступа, поэтому идем к **Hydroponics A** (переборка 31).

HYDROPONICS A

Противники: гибриды, черви, киборги midwife, шагающие роботы

Будьте осторожны — сразу за дверным проемом вас поджидает камера системы безопасности (справа). Разобравшись с противниками и следящей системой, исследуйте комнату. У одного из трупов хранится пятая склянка с токсином — брать ее не нужно; если вы следовали нашему прохождению, то у вас должно остаться еще две склянки (и еще две, как вы помните, были вставлены в климат-регуляторы). Пятая, видимо, дана исключительно про запас.

Перезарядите предметы с помощью перезарядного стенда и отправляйтесь в единственную закрытую дверь. В соседней комнате (направо от входа) за коробками вы обнаружите 3 кибер-модуля, а у убитого персонала окажется карта доступа **Hydroponics D access card** и штурмовая винтовка (**assault rifle**). Забирайте все это добро и открывайте любую из двух дверей, предварительно перезарядив оружие бронебойными патронами. Два параллельных коридора патрулирует пара шагающих роботов и две камеры системы безопасности. Помните, мы рекомендовали вам приберечь бронебойную амуницию? Вот и пришло время ее активно использовать.

Соберите все предметы в коридорах (а там есть что собирать) и двигайтесь далее. На перекрестке поверните направо и в соседнем помещении подберите 3 кибер-модуля. Затем возвращайтесь и идите вперед.

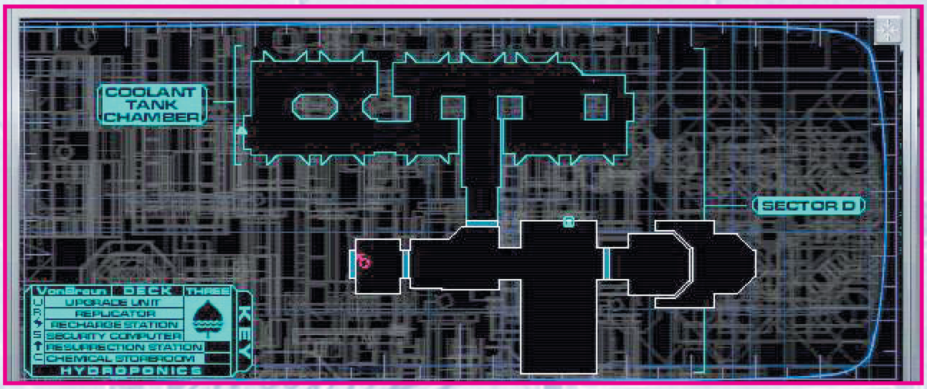
В следующем помещении вы обнаружите киборга midwife и камеру охранной системы (справа). Это последние два препятствия перед третьим стендом регулировки микроклимата. Вставьте в него токсин и отправляйтесь назад в сектор **Hydroponics B/C**. Затем идите в последний сектор — **Hydroponics D** (войти в него можно через переборку 32).

HYDROPONICS D

Противники: киборги **midwife**, пауки

Заходите в первую же дверь. Слева от нее находится последний регулятор микроклимата, а справа — 3 кибер-модуля. Двигайтесь очень осторожно, так как на вас будут нападать небольшие ядовитые паучки, которых довольно сложно заметить на полу.

После установки в регулятор последней склянки с токсином Полито вышлет 14 кибер-модулей и попросит поскорее добраться до лифта и приехать к ней на 4 этаж. Ра-



зумеется, мы так и сделаем, но сначала обыщем смежное помещение, в котором найдем 3 кибер-модуля (за ящиками), энергоброню (**powered armor** — ее необходимо заряжать) и энергетическую винтовку (**EMP rifle**).

Теперь пробирайтесь к лифту. Если в вашем инвентаре еще остались неисследованные объекты, то исследуйте их прямо сейчас. Недостающие химические реактивы можно подобрать в секторе **Med/Sci — Sci**. И вообще, сделайте небольшую передышку и потратьте некоторое время на ремонт/апгрейд оружия и развитие персонажа.

OPERATIONS

Противники (для всего блока operations): черви, гибриды, киборги midwife, киборги assassin, роботы-камикадзе, пауки, прооперированные обезьянки, рои летающих насекомых, усиленные шагающие роботы.

Итак, настал долгожданный момент встречи с доктором Полито. Но не обольщайтесь — живую и цветущую Полито вам увидеть не суждено. Отправляйтесь через переборку 41 (**bulkhead 41**) и входите в кабинет докторши. Мертвой докторши. Едва вы подойдете к еще теплому телу, как вас посетит старая знакомая — **SHODAN**. Да-да, та самая **SHODAN**, которую едва ни уничтожил сорок с лишним лет назад один бесстрашный хакер. Но **SHODAN** уцелела.

И ныне жаждет мести.

Забавно, что некоторое время **SHODAN** будет считать нас своим союзником (**you are a good drone, human!**) и даже станет оказывать всестороннюю поддержку, помогая ценным советом, высылая периодически кибер-модули и открывая некоторые ключевые двери. Так что не удивляйтесь, когда будете получать кибер-модули от «противника номер один». Придет время, и пути главного героя и **SHODAN** разойдутся, вот тогда-то и наступит открытая конфронтация. А пока пользуйтесь моментом — как известно, худой мир лучше доброй ссоры.

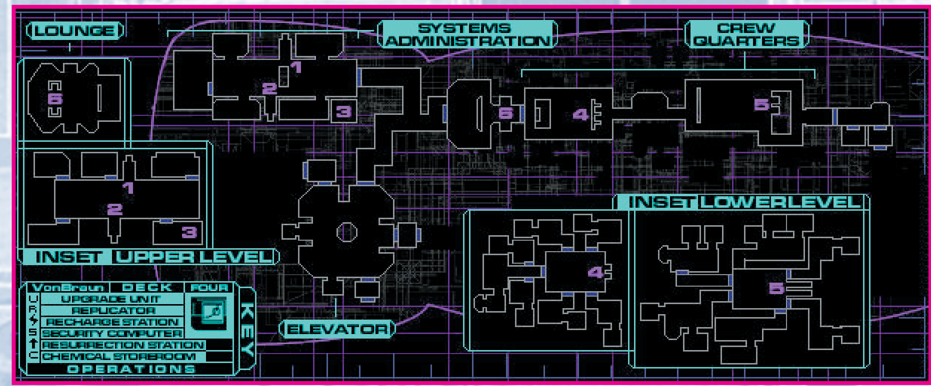
После эффектного представления, устроенного **SHODAN**, к вам придет письмо от некого **Malick**. Он расскажет о трех киборгах (они одеты в темно-красные костюмы), которые содержат в своих электронных потрохах электронные платы. В дальнейшем эти платы нужно установить в специальные стенды (так называемые **processing simulations**).

Идите к переборке 42 (**bulkhead 42**) и отправляйтесь в сектор **Operations C**.

OPERATIONS C

Начнем со сбора ценных ресурсов. У первого же встретившегося трупа подберите 2 кибер-модуля. Затем пройдите к помещению, обозначенному на карте цифрой «❸», и возьмите **crystal shard** (нуждается в исследовании). На первом ярусе этого же помещения установлены апгрейдные стенды **tech** и **stats**, а на втором — **psi** и **cmbt**. Покидая каюту, не забудьте прихватить 2 кибер-модуля, лежащие на подлокотнике дивана.

Аккуратно двигайтесь дальше. Включите био-реконструктор, соберите все предметы (у висящего на потолке трупа — 3 кибер-модуля). Чтобы избежать радиоактивного пара, бьющего из трубы, используйте дополнительный коридор, к которому ведет дверь на правой стене.



Найдите в блоке **Office** стенд **processing quantum simulations**. Пока он бесполезен, но после распотрошения второго киборга мы еще сюда вернемся. Запомните это место.

Теперь о блоке **Mess hall**. Идти туда можно только после отключения охранной системы, так как в противном случае вы попадете под перекрестный обстрел двух турелей и бдительное око секьюрити-камеры. Если позволяет скилл **hacking**, то взломайте одну из турелей (вторую лучше заблаговременно уничтожить — так как все равно взломать обе пушки одновременно не получится) — это несколько облегчит жизнь в дальнейшем.

После сценки, которую разыгрывают призраки, в помещении появится шагающий робот. Заведите неповоротливую махину к перепрограммированной турели и наслаждайтесь из безопасного укрытия битвой. Не забудьте обыскать подсобку кухни, где припрятано 3 кибер-модуля.

На этом изучение сектора можно считать законченным. Приступим к главному заданию — уничтожению киборга. Находится этот шустрый малый в зале, расположенным рядом с лифтом. Как только вы пересечете порог, с потолка начнут падать ящики со взрывчатыми веществами. Немедля бегите прямо и сворачивайте направо, как раз в объятия киборга. Желательно в этот момент пальнуть в него пару раз бронебойными патронами — он все равно не станет оказывать сопротивления и убежит в центр зала под падающие бочки. Теперь вам достаточно живенько стрэйфиться, уходя от сюрикенов киборга. Всю грязную работу проделают бочки, от взрыва которых и падет бесславной смертью киборг. Обыщите его и заберите **interpolated simulation unit** (бочек не опасайтесь, так как они перестанут падать сразу после уничтожения киборга). За выполненную работу **SHODAN** вышлет 10 кибер-модулей.

Идите к переборке **44** (**bulkhead 44**). Пришло время посещения **Operations B**.

OPERATIONS B

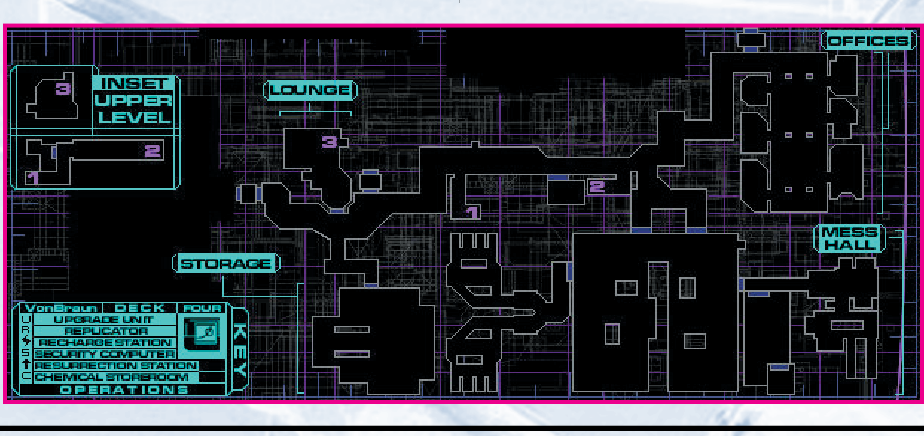
Рядом с переборкой находится склад химических веществ. Наверняка для завершения некоторых исследований вам не хватало натрия (**Na**), который вы наконец-то здесь обнаружите (на верхней полке).

В глубине коридора вы натолкнетесь на второго киборга, который попытается убежать, едва вас завидит. Пресеките эту попытку и заберите с тела киборга **quantum simulation chip**, за что **SHODAN** наградит вас 10 кибер-модулями.

Обыщите смежный зал (кстати, туда убежит киборг, если вы не успеете оперативно расстрелять его). На втором ярусе в одной из комнат вы найдете 2 кибер-модуля. Как только они будут взяты, из решетки на полу повалит пар, наносящий весьма чувствительные повреждения. Постарайтесь как можно быстрее выбраться оттуда или используйте **psi-pull** для подтягивания к себе предмета.

Теперь выбирайтесь к месту, обозначенному **Lounge**. Там находятся четыре апгрейдных стенда и игральный автомат. Использовать последний не рекомендуем, так как примерное соотношение выигрыш к проигрышу составляет **1:5** (или даже меньше) — приберегите честно заработанные наниты. У трупа, лежащего неподалеку, возьмите 3 кибер-модуля и готовьтесь к нападению **киборгов-assassin**. Эти ребята очень похожи на ту троицу, за кем вы охотитесь, с той лишь разницей, что они одеты в темные балахоны (напоминают ниндзя) и не убегают при вашем появлении — скорее даже наоборот. Тактика борьбы против них следующая — непрерывный стрейф и использование бронебойной амуниции. Неплохо работают также и энергетические стволы. Из оружия лучше всего применять что-нибудь скорострельное в режиме усиленного огня (двойной или тройной заряд).

Покончив с киборгами, возвращайтесь в **Operations C** (через **42** переборку) и устанавливайте в **processing quantum simulations** последний подобранный чип (**quantum simulation chip**). За труды **SHODAN** вышлет 15 кибер-модулей. Остался последний «красный» киборг, находящийся в **Operations D** (через переборку 43).

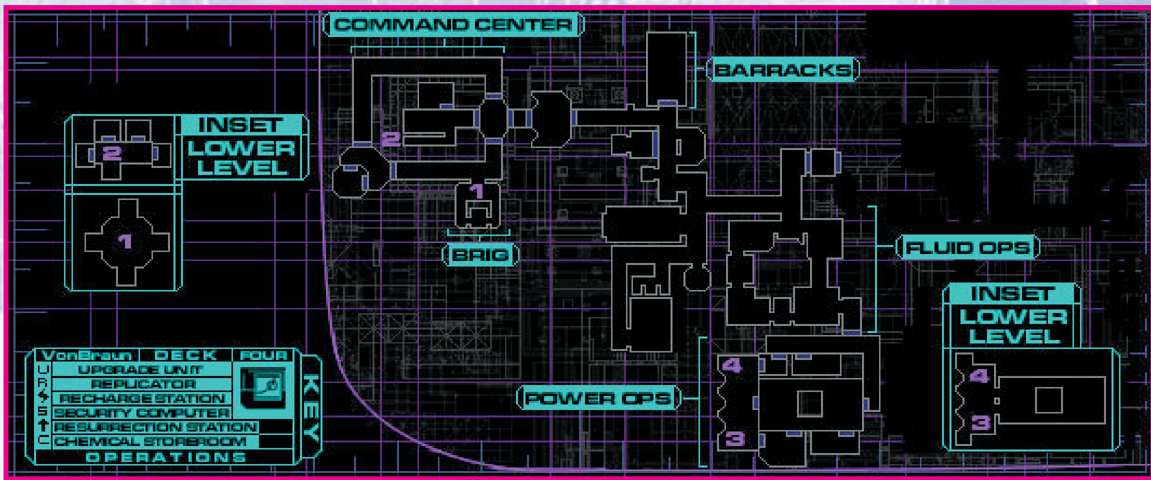


OPERATIONS D

Будьте осторожны — в глубинах коридоров часто встречаются пушки и камеры охранной системы!

Пройдите помещение со вторым ярусом и оттуда заберите у трупа **statis field generator** и 3 кибер-модуля. Затем ищите темное помещение с двумя лестницами в углах. Осторожно спускайтесь вниз по любой из них, заблаговременно отстреляв гигантские яйца. Внизу вы найдете терминал системы безопасности и стенд **processing quantum simulations**, в который необходимо установить **quantum simulation chip** (**SHODAN** немедленно вышлет 15 кибер-модулей). Как только вы произведете установку, из ловушек ринутся пауки. Проще всего убежать от них к одной из лестниц, забраться наверх и оттуда спокойно отстрелять тварей.

Пока отключена система безопасности, перепрограммируйте турели (если, конечно, позволяет скилл **hacking**; в противном случае просто уничтожьте их). Отыщите комнату с четырьмя апгрейдными стендами и возьмите у трупа, лежащего в этом помещении, 3 кибер-модуля. Найдите и активизируйте био-реконструктор, рядом с которым находится небольшой военный склад, охраняемый усиленным роботом.



Отыщите помещение с четырьмя дверьми и поверните налево. В этом коридоре будет последний из тройки киборгов, за уничтожение которого **SHODAN** вышлет 15 кибер-модулей. Возьмите плату **linear simulated chip** и несите ее к помещению охраны (**security**). Для входа требуется карта доступа **sucurity access card**, взятая еще на уровне **Engineering**. В помещении охраны находится стенд **processing linear simulations**, в который необходимо установить последний чип. После установки **SHODAN** немедленно отправит достойный гонорар — 25 кибер-модулей.

В блоке **Brig** есть неприятная ловушка — едва вы зайдете в небольшое помещение с трупом, как выход будет заблокирован силовым полем. Чтобы выбраться из западни, выстрелите в потолок по кнопке.

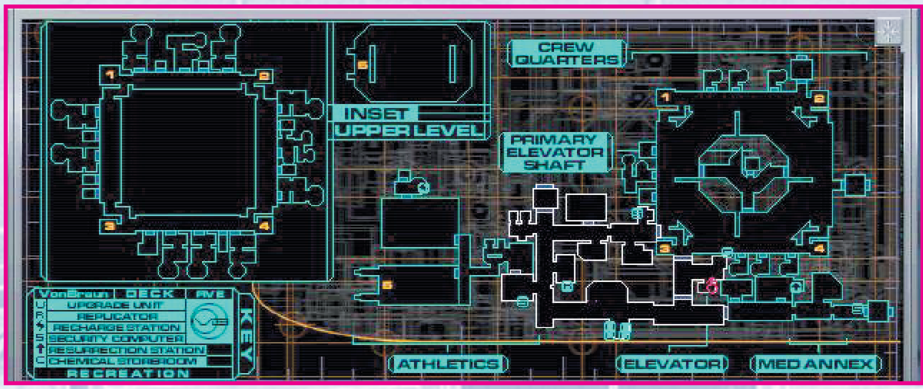
Около точки ❷ на карте лежит труп с 3 кибер-модулями. Еще столько же можно найти около завала (к нему ведет один из коридоров комнаты с четырьмя дверьми). Кстати, через завал можно перелезть, но ничего хотя бы мало-мальски полезного за ним нет.

На этом с уровнем **Operations** покончено. Пусть вас не смущает закрытая дверь, требующая карты доступа **Ops Override access card**. Карта находится на пятом уровне (**Recreation**), к которому мы и отправимся.

RECREATION A

Противники (для всего блока recreation): черви, гибриды, киборги **assassin**, роботы-камикадзе, пауки, прооперированные обезьянки (стреляют огнем), рои летающих насекомых, рэмблеры.

За непробиваемым стеклом стучится какой-то несчастный. Спасти его не удастся, так как заперт он надежно и без карты доступа **Deck 5 Crew access card** к нему не попасть.



Приступим к поискам.

Пару слов о том, что мы собственно будем делать. **SHODAN** поручила найти трансмиттер и запустить его. После этого она сможет более свободно распоряжаться ресурсами корабля и откроет для вас одну жизненно важную дверь (на уровне **Command**).

Выходите к длинному коридору и тут же отключайте систему безопасности. Рядом с этим местом лежит убитый, у которого в кармане есть разряженная батарея. Если найдется свободный слот, то прихватите ее с собой — в дальнейшем она пригодится (однако принципиального значения она не имеет, так что можете и оставить). Поосторожней с обезьянками, которые теперь неплохо владеют пайрокинезом и способны нанести такой пси-атакой серьезные повреждения.

Запустите био-реконструктор и идите к переборке **52** в сектор **Recreation B**.

RECREATION B

Запустите био-реконструктор, расположенный слева от входа в сектор. Затем идите по направлению к саду (**garden**). Спускайтесь вниз и ищите дверь с кодовым замком (ломать!). За ней обнаружатся два трупа, при обыске которых можно разжиться 3 кибер-модулями и броней (**def +30**). Сразу после этого на вас нападут два киборга, так что будьте начеку.

В блоке, обозначенном на карте цифрой ❸, в правой части будет находиться карта доступа **Deck 5 Crew access card**. После того как она окажется в вашем инвентаре, **SHODAN** вышлет 20 кибер-модулей.

Отыщите помещение химического склада (буква «**C**» на карте), а затем проинспектируйте каюту напротив него (3 кибер-модуля).

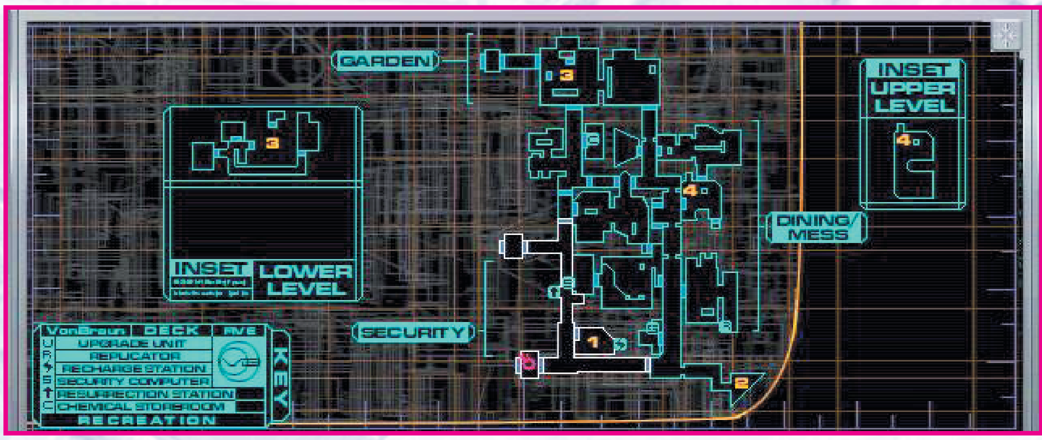
Направляйтесь к столовой (она находится по пути к блоку **Dinning mess**). Предварительно заготовьте бронебойные патроны, так как на вас прямо из стены выломится гигантский шагающий робот, самый мощный из всех тех, с которыми вам доселе приходилось встречаться. Затем обыщите труп около стола (6 кибер-модулей). В **Dinning mess** на нижнем ярусе у убитого заберите 8 кибер-модулей.

В баре вы увидите небольшую сценку с поддатым призраком в главной роли, после чего на вас нападут два **киборга-assassin**. Разобравшись с ними, поднимитесь наверх и заберите из карманов мертвеца 2 кибер-модуля.

В помещение охраны, расположенное на стыке коридоров, заходите на карачках, так как через стекло вас может засечь охранная камера и турель. Подберитесь к терминалу и отрубайте систему безопасности, после чего спокойно заберите у убитого 5 кибер-модулей.

Осталась еще одна дверь, ведущая к подуровню (**maintain access**). Почините, а затем взломайте кодовый замок и заходите внутрь. Основные достопримечательности помещения — стенд перезарядки, отличная энергетическая винтовка и 5 кибер-модулей у трупа. Вниз можете и не ходить — ничего выдающегося там нет. Если все же надумаете, то не забудьте щелкнуть на переключателе на стене, чтобы убрать заградительную решетку.

Вновь возвращайтесь в **Recreation A** через переборку 25 (**bulkhead 25**). Кстати, интересно, чья это ошибка (должно быть **52**) — халатных инженеров Три-Оптимум или все же ребят из **Looking Glass**?



RECREATION A (вновь)

Путь к Deck 5 Crew теперь открыт. Войдите в помещение и сразу приготовьтесь отстреливать бронебойными патронами тяжелых ходячих роботов и роботов-камикадзе. Покончив с охраной, поднимайтесь на второй ярус (подъемники находятся в углах помещения).

В правом нижнем углу отыщите вентиляционный лаз и по нему доберитесь до трупа, в карманах которого, помимо всего прочего, обнаружите 4 кибер-модуля. В помещении, заблокированным кодовым замком (ломать!), будет лежать черветное оружие (требуется провести исследования), тяжелая броня (**heavy combat armour** — требует для ношения 6 единиц силы) и 10 кибер-модулей.

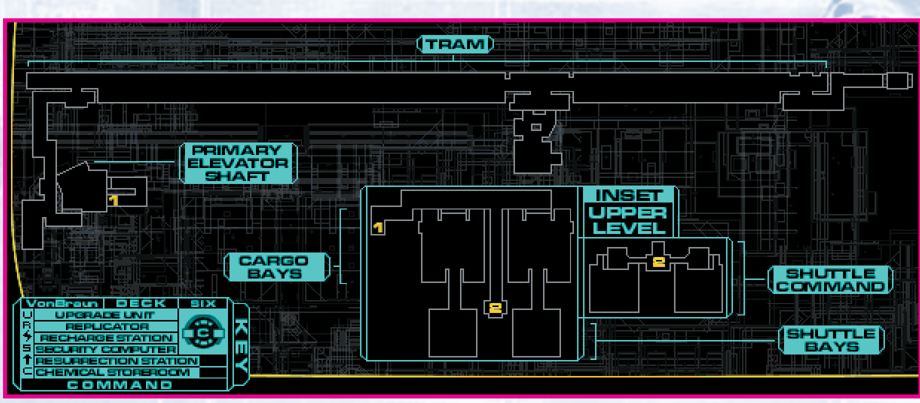
В верхней каюте лежит труп на кровати, рядом с которой валяются бутылки. Заберите у спившегося бедолаги карту доступа **Athletic access card**. Она вам явно нужнее, нежели ему. Как только карта окажется в вашем распоряжении, **SHODAN** вышлет 10 кибер-модулей.

Идите к спортивному сектору (**Athletic**). Сразу после того как главный герой пересечет порог этого блока, **SHODAN** подкинет еще 10 кибер-модулей. Найдите баскетбольный зал, который немедленно погрузится в темноту, едва нога персонажа ступит на лакированный до блеска пол спортивной площадки. Ныряйте в лаз у правой стены и двигайтесь по нему, пока не выйдите к бассейну. За единственной дверью находится перезарядный стенд, а также слот для батареи, от которой питаются лампы освещения в зале. Если вы в свое время прихватили батарею с собой (у трупа в начале уровня), то установите ее — будет проще обходить ядовитые копошащиеся на полу сгустки червей.

Возвращайтесь на баскетбольную площадку и поднимайтесь на второй уровень (обходите червей!). Вас возьмут в клещи два **киборга-assassin**, охраняющие трансмиттер. Уничтожив их, подойдите к хитрому устройству и наберите на его панели код **14106** (**SHODAN** наградит вас 20 кибер-модулями). Подберите у трупа **fusion cannon** и возвращайтесь к лифту, находящемуся в центре помещения **Deck 5 Crew** (не перепутайте с обычным лифтом, перемещающимся между **Engineering** и **Recreation**).

COMMAND A

Противники (для всего блока command): черви, гибриды, киборги **assassin**, роботы-камикадзе, пауки, рои летающих насекомых, рэмблеры, летающие осьминоги.



За первом же углом вас поджидает камера охранной системы и **киборг-assassin**. Разобравшись с ними, идите в комнату с двумя апгрейдными стендами (**psi** и **stat**), где в урне спрятано 3 кибер-модуля.

Коридор выведет вас к платформе с вагонеткой. Желательно не пользоваться ею до отключения охранной системы, так как на следующей остановке находятся две турели. Отключите систему (стенд находится около лифта), вернитесь к вагонетке, подберите из урны между двумя торговыми автоматами 3 кибер-модуля и запускайте вагонетку. Следующая остановка пока интереса не представляет (но запомните ее, сюда еще нужно будет вернуться), поэтому жмите еще раз на кнопку запуска.

Идите по небольшому коридору к переборке (**bulkhead 61**), по пути прихватив за обломком 6 кибер-модулей.

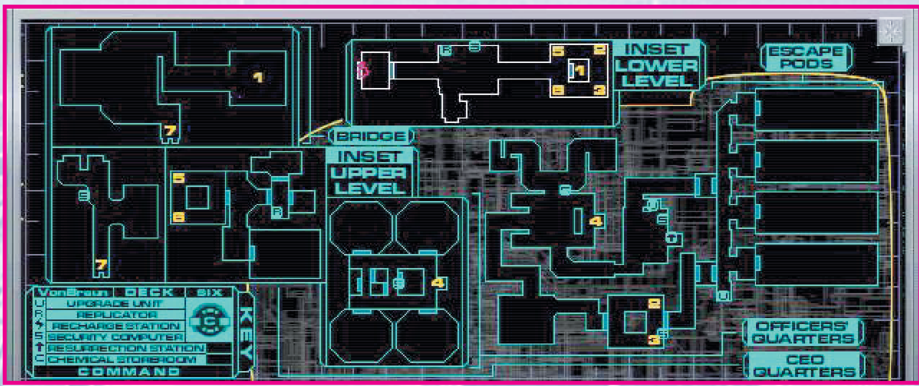
Переходите по мостику к докам спасательных капсул. В нижнем доке за скамейкой лежит 7 кибер-модулей. Подберите их, а потом следуйте к верхнему доку и со слезой умиления проводите в путь Ребекку и Томми. Где-то в этом секторе должна быть карта доступа **Bridge access**. Как только вы ее найдете, немедленно возвращайтесь к лифту, находящемуся на карте аккурат между точками 2 и 3. Как только створки распахнутся, **SHODAN** вышлет 20 кибер-модулей. Мда, нехорошо так о покойниках, но Полито была все же более прижимистой по этой части.

Заготовьте бронебойную обойму — на пути вам встретится множество разных роботов и турелей. Около первой в этом блоке пушки лежит 8 кибер-модулей.

Поднимитесь на подъемнике и сразу же снимите вторую турель, установленную прямо напротив. После этого войдите в зал, наводненный всевозможной техникой, поднимитесь на второй ярус и из застекленной ниши достаньте карту доступа **Ops Override access card**.

COMMAND B

За медленно поднимающейся дверью вы увидите, как двое членов экипажа (Томми и Ребекка) спасаются бегством от разбушевавшегося рэмблера. За их судьбу не



беспокойтесь -они единственные счастливчики, которые благополучно покинут Фон Браун. Правда, есть подозрение, что топлива спасательной капсулы не хватит, чтобы долететь до Земли, но это уж частности.

Идите к месту, обозначенному на карте цифрой ❸. Поднимитесь на второй ярус, а затем двигайтесь к следующему ключевому пункту — точке ❹. Рекомендуем держать систему безопасности отключенной, так как по пути вам встретится достаточно противников, и на многочисленные камеры и турели времени оставаться не будет.

Добравшись до точки ❹ поднимитесь наверх к химическому складу (если, конечно, вам требуются какие-либо реактивы для исследований). Затем найдите поблизости рубку охраны, в которой спрятана карта доступа **Shuttle bay access card**, после чего обойдите четыре смежных помещения и обыщите все ящики в них. В одной из кают вы найдете 6 кибер-модулей, а в правой верхней каюте — аудио-лог некого **Myers** с кодом доступа к станции безопасности (**83273**), за что **SHODAN** немедленного наградит вас 20 кибер-модулями.

В женском туалете у убитого (по неизвестной причине это мужчина!) подберите 8 кибер-модулей. Теперь отправляйтесь по лесенке вниз и найдите био-реконструктор.

А теперь сюрприз — для дальнейшего прохождения необходимо вернуться сначала на четвертый уровень (**Operations**), затем на первый (**Engineering**), а потом вновь проделать долгий путь к шестому уровню (**Command**). Лихо? Но выбора нет.

OPERATIONS D (вновь)

Направляйте свои стопы к закрытой двери в блоке command center. Открыв ее, подойдите к терминалу напротив (**operations override computer**) и щелкните на нем правой кнопкой мышки. Все, дело сделано, двигаемся дальше.

ENGINEERING A (вновь)

Идите к ядру генератора (ориентируйтесь по стрелкам-указателям с надписями «**engine core**»). Поднимайтесь к рубке управления, выходите на площадку и подойдите к двери, ведущей в святая святых генератора. Наберите на панели кодового замка **94834** — комбинацию, полученную от **SHODAN**. Щелкните на компьютере правой кнопкой мышки и с чувством выполненного долга идите назад в **Command A**.

Вот ради таких двух незамысловатых операций пришлось проделать довольно приличный путь.

COMMAND A (вновь)

Если вы помните, то слева от лифта была закрытая дверь — теперь **SHODAN** откроет ее для вас. Но прежде чем идти в неизвестность, обязательно отключите систему безопасности (стенд рядом с дверью), так как на пути будет много мощных турелей.

Идите во второй ангар (**shuttle bay 2**). Отстреляв охрану и турели (а их будет аж три штуки!), проходите в следующее помещение с шаттлом. Корабль находится под защитным полем и уничтожить его (а именно этот диверсионный акт поручила осуществить **SHODAN**) пока невозможно. Поднимитесь по лесенке наверх и отключите компьютер, поддерживающий энергетическое поле (**deactivate shuttle shield**). После этого спускайтесь вниз и парой-тройкой выстрелов бронебойными патронами превратите шаттл в груду металла.

Остался еще один шаттл, вход к которому заблокирован из-за сломанной двери первого дока. Поэтому идите обходным путем — по длинному коридору, расположенному между ангарами. Поднимитесь на лифте и подойдите к торговому автомату. **SHODAN** прикажет взломать его и купить (обратите внимание — купить!) устройство под названием **sympathetic resonator** (после покупки вы получите 20 кибер-модулей). Оно нужно для подрыва генератора поля (**field generator**), так как компьютер, управляющий этим генератором, был уничтожен. Спуститесь к стартовой площадке, заминируйте генератор и со всех ног бегите наверх — рванет эта штука солидно, от взрыва даже вынесет дверь в смежное помещение.

И вот тут **SHODAN** впервые проявит свой вредный характер. Она скажет, чтобы вы не ходили в соседнее помещение. Наплюйте на ее угрозы и обыщите ангар. Возьмите аудио-лог **Delacroix** и 10 кибер-модулей. С последними, правда, придется расстаться прямо у выхода из помещения, так как бескомпромиссная **SHODAN** заявит, что она умеет не только благодарить за верную службу, но и наказывать за неподчинение. Ладно, сочтемся с ней позже. Все припомним...

Возвращайтесь к лифту, отключайте систему охраны и идите к вагонетке. Пришло время посетить центральную

станцию (ту, где установлены две турели). Лифт, ведущий на **Rickenbacker**, совсем рядом, но он отделен защитным силовым полем. В это время через центральную систему оповещения с вами выйдет на связь **Korenchkin** (соотечественник, насколько можно судить по фамилии), который предложит вам придти на мост (**bridge**) «для разговора о вашем будущем». Прежде чем отправиться к переборке **61** (**bulkhead**), поднимитесь на второй ярус станции и заберите у мертвеца 4 кибер-модуля.

COMMAND *B* (вновь)

На лифте поднимитесь к мосту (**bridge**) и уничтожьте нескольких летающих тварей, напоминающих внешне осьминогов. Обратите внимание, что они тают в воздухе, а не падают в предсмертной агонии на пол. Это призраки, которые, тем не менее, атакуют совсем не призрачно и весьма болезненно. Чтобы уничтожить их, поднимитесь на второй ярус и расстреляйте организм на полу. Это и есть нечто вроде главного управляющего модуля в белково-органической модификации.

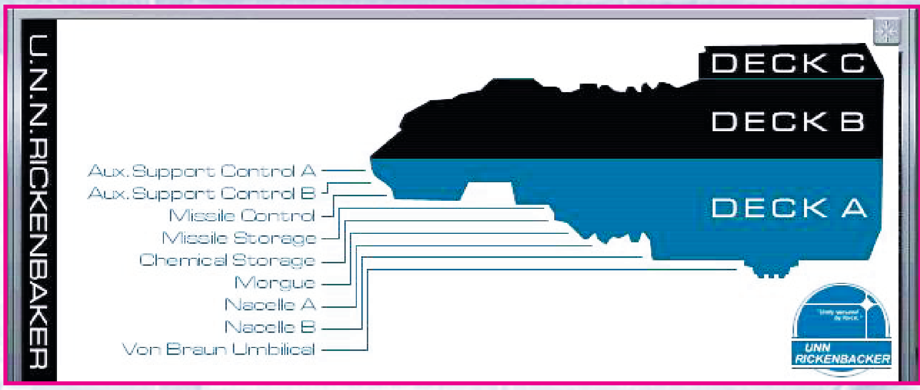
Теперь опять возвращайтесь к лифту на уровень **A** и на вагонетке отправляйтесь к центральной станции. Силовой барьер будет снят. Как только вы зайдете в стыковочный док, **SHODAN** вышлет аж 30 кибер-модулей.

Что же, ставки растут. Посмотрим, какова будет цена...

RICKENBACKER *POD* 1

Противники (для всего rickenbacker): черви, гибриды, киборги **assassin**, киборги **midwife**, роботы-камикадзе, шагающие роботы разных модификаций, пауки, невидимые пауки, рэмблеры.

Особенность этого уровня (и всех последующих, относящихся к кораблю **Rickenbacker**) заключается в отсутствии карты. Т.е. карта как таковая есть, но уж слишком она невнятная, и ориентироваться по ней невозможно. Чтобы хоть немного облегчить себе жизнь, включите компас (**alt-c**). В целом структурная схема корабля относительно линейна и незамысловата (заметьте — относительно), так что заблудиться будет сложно. Но все же без карты как-то непривычно.



Итак, основная задача на этом уровне — найти и уничтожить шестнадцать гигантских яиц. Первое вы найдете сразу после того, как поднимитесь по длинной лестнице (будьте осторожны, по пути встретятся три турели!). Уничтожив яйцо (его легко заметить из-за характерного красно-черного окраса), поднимитесь наверх по лестнице, нажмите кнопку на пульте управления и расстреляйте сверху двух рэмблеров и одного шагающего робота. **SHODAN** беспристрастно сообщит, что осталось «еще пятнадцать яиц», и подбросит вам 2 кибер-модуля.

Двигайтесь по освободившемуся коридору. Вскоре вы получите сообщение от капитана корабля — **Diego**, который предложит встретиться.

Не пропустите яйцо, висящее под потолком. Выйдите к сломанному мосту (хотя мостом это назвать трудно — так, несколько длинных шпал) и уничтожьте третье гигантское яйцо на противоположной стороне. Зайдите в помещение напротив моста и нажмите кнопку. С противоположной стороны выдвинется шпала. Прыгать на нее пока бесполезно (даже и не пытайтесь), поэтому вернитесь немного назад и спускайтесь на нижний уровень по наклонной дорожке.

По пути встретится четвертое яйцо — уничтожьте его. Ныряйте в узкий лаз и двигайтесь, пока не выйдите к рубке управления, расположенной напротив моста. Щелкните на единственной кнопке, что приведет в действие механизм еще одного звена моста. К сожалению, выдвинувшаяся шпала будет расположена перпендикулярно предыдущей, и перепрыгнуть с одной на другую будет довольно проблематично. Но, тем не менее, вполне реально.

Вновь ныряйте в лаз и найдите путь к последней выдвинувшейся шпале. Сохраните игру! Теперь очень аккуратно перепрыгивайте на соседний рельс и двигайтесь по нему в помещение в стене. Возьмите у трупа карту **Rickenbacker access card** и таким же способом возвращайтесь назад (не забудьте перед прыжком вновь сохранить игру!).

Теперь двигайтесь вверх по двум лестницам (необходимо перескочить с одной на другую) до станции системы безопасности. Здесь будет следующее гигантское яйцо, за уничтожение которого **SHODAN** вышлет 6 кибер-модулей. Отключив охранную систему, открывайте с помощью карточки доступа дверь напротив лестницы. Двигайтесь по левому коридору, затем поверните направо, идите до тупика и заходите в правую дверь. За ней находится терминал системы безопасности, с помощью которого можно вырубить охранную систему на шесть(!) минут. Воспользуйтесь такой возможностью, так как все окрестные коридоры буквально наводнены всевозможной стационарной следящей и стреляющей техникой.

Идите в соседнюю комнату, где находятся лечащие модули. Двигайтесь вперед (несмотря на некоторую запутанность уровня путь движения возможет только один) пока не выберетесь к внушительному залу с хранилищем роботов-камикадзе (подобные законсервированные роботы были на уровне **Enguneering**). По пути уничтожьте одно гигантское яйцо.

В хранилище находится еще одно такое яйцо — не пропустите. Уничтожив его, пройдите в соседнее помещение с двумя парами торпед у левой и правой стены. Спуститесь в полуподвал с пультом управления и нажмите все кнопки кроме второй справа. Все торпеды, за исключением первой слева (если смотреть от выхода), поднимутся наверх. Все, на этом инспекцию этого помещения мы откладываем до лучших времен.

Возвращайтесь назад к двери, требующей карту доступа. По пути вновь отключите охранную систему. Уничтожьте яйцо, которое находится напротив выхода (в комнате с камерой и пушкой на потолке). Теперь найдите химический склад (рядом со входом) и пройдите в глубь помещения. Там находятся два гигантских яйца (**SHODAN** вышлет еще 8 кибер-модулей, когда останется уничтожить пять яиц) — одно за перегородкой внизу, а второе — прямо в центре помещения.

Выходите из химического склада и идите налево до конца коридора, а затем поверните направо. Уничтожьте еще одно яйцо и спускайтесь на самый нижний ярус, где находится био-реконструктор.

Ищите дверь с надписью «**Nacelle B**» (коридор, залитый красным светом), около которой найдете еще два гигантских яйца. Уничтожив их, открывайте дверь (специальной карточки доступа не требуется — достаточно **Rickenbacker access card**) и пробирайтесь к лазу, ведущему в смежный узкий коридор. Поднимайтесь наверх, уничтожая турели, пока не выберетесь на последний ярус (справа будет бить густой поток пара). За ним спрятана пушка, а за пушкой — гигантское яйцо. После нашпиговки свинцом мякоти этой органической гадости (оно должно быть предпоследним, о чем вам явственно заявит **SHODAN** и вышлет еще 8 кибер-модулей), идите (точнее, ползите) в противоположный конец яруса; затем поворачивайте в проход направо, спускайтесь вниз на один ярус и щелкните правой кнопкой мыши на терминале компьютера (**gravitronic generator control**), установленного в торце коридора (за это нехитрое действие **SHODAN** вышлет 20 кибер-модулей). Все, теперь можно покинуть данный блок и вернуться к торпедам.

Итак, еще раз — все торпеды подняты, кроме первой слева (смотрим от входа в помещение). Подойдите к ней и залезайте в продольном направлении (т.е. на ее боеголовку). Возможно, что с первого раза это не получится и придется немного попрыгать. Но сделать это можно совершенно точно — было бы терпение.

Оказавшись на торпеде, слегка подпрыгните, чтобы забраться в лаз, затем двигайтесь по нему на противоположную сторону и с последней ракеты сигайте на лестницу (на всякий случай предварительно сохранитесь). Если все пройдет успешно, **SHODAN** перешлет 20 кибер-модулей.

Аккуратно снимите две турели и камеру в соседнем помещении. Затем войдите в комнату с рубкой управления, нажмите кнопку (запуск ракет) и идите в правый коридор. Если войти в него без запуска ракет, то персонаж схватит смертельную дозу радиации — не помогут ни защитные костюмы, ни антирадиационные инъекторы.

Двигайтесь по единственно возможному пути. За небольшим помещением с двумя турелями будет находиться последнее шестнадцатое яйцо, за которое вы получите от **SHODAN** 16 кибер-модулей. Рядом с этим местом находятся два апгрейдных стенда (**stats** и **tech**).

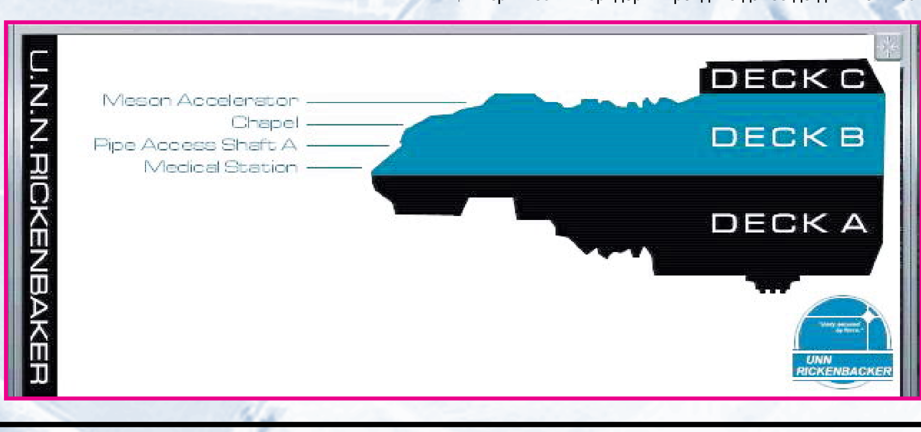
Заходите в лифт и переправляйтесь в следующий сектор **Rickenbacker**.

RICKENBACKER *POD* 2

Этот и следующий этапы на удивление просты и не являются критичными по части выполнения каких-либо специальных квестов.

Пройдите вперед, пока по левую руку от вас не будет вход в белую комнату. Не торопитесь отстреливать киборгов-assassin, притаившихся в углах этого помещения — сзади подойдет мощный шагающий робот, с которым нужно разделаться в первую очередь. Внизу вы обнаружите труп, вокруг которого разбросано немало полезных вещей, в том числе и 4 кибер-модуля.

Вернитесь в коридор и пройдите далее до длинной лес-



тнице. Прежде чем перебираться с ее помощью в коридор на противоположной стороне, спуститесь вниз и подберите 4 кибер-модуля.

Заберите у трупа в коридоре броню необычного вида и сразу отправьте ее на исследование. Двигайтесь далее.

В одном из следующих помещений вы отыщите труп **Diego**. Из аудио-лога несчастного вы узнаете, как к нему под кожу забрались черви и как он стал превращаться в гибрида... Читать на ночь и за столом не рекомендуется. Не забудьте взять у бывшего капитана карту доступа **Diego`s quarters access card**.

Когда вы доберетесь до трубы, ведущей к переборке, **SHODAN** в который раз выразит восхищение вашими действиями и вышлет 15 кибер-модулей. Кстати, будьте осторожны с этой трубой — если упадете вниз, то уже не выберитесь!

RICKENBACKER *BRIDGE*

Это место — ваш плацдарм перед решающей схваткой. Проведите оставшиеся апгрейды, возьмите третью особенность в **trait-стенде**, соберите полезные предметы, разбросанные по помещениям.

В каюте **Diego** (вход в нее возможен только с карточкой доступа **Diego`s quarters access card**) вы найдете оружие (требует исследований), за находку которого **SHODAN** наградит вас 20 кибер-модулями.



Покончив с исследованием этой секции **Rickenbacker**, идите к спасательной капсуле (ориентируйтесь по стрелочкам-указателям на полу с надписью «**Escape pod**») и смело жмите на кнопку старта...

THE *BODY* OF *MANY*

Противники: рэмблеры, рои летающих насекомых, осьминоги с пси-способностями, пауки, невидимые пауки, черви.

Ну вот и пришло время для окончательного «устранения ошибки **SHODAN**». Для этого уровня нет карты, и при этом он еще и весьма сильно запутан. Лучше всего будет исследовать его по принципу «движения вдоль правой стенки». Основная задача — истребить нервные центры (**nerve cluster**), которые после уничтожения открывают так называемые **sphincter** (темно-синие чуть выпуклые окружности, разбитые на множество секторов). Нервные центры внешне напоминают нечто среднее между гигантской улиткой и не менее гигантским пельменем.

Первое помещение, которое вы отыщите — каюта **Rickenbacker**. В ней находится труп с 10 кибер-модулями. Далее ищите огромный химический склад (к нему ведет проход, загороженный четырьмя огромными яйцами), в котором, помимо химикатов, найдете также стенды для апгрейда, перезарядный стенд и заваленный на бок торговый автомат (как ни странно, отлично функционирующий!). По пути к складу вы должны наткнуться на труп в мешке с 10 кибер-модулями.

Есть в этом секторе и еще одна любопытная область, заполненная радиоактивной водой. Именно через нее и нужно найти второй нервный узел. Желательно перед плаваньем по щелкающим светящимся водам запастись антирадиационными инъекторами и защитным костюмом (**hazard suit**).

Выбравшись из этого ада, вы попадете в не менее горячее местечко... И вот тут-то мы и остановимся. Поединок с детищами **SHODAN** мы оставим вам на самостоятельное рассмотрение, тем более что те, кто хорошо знаком с первой частью игры, увидят в нем много знакомых нюансов. Позволим себе лишь один маленький совет — не слишком увлекайтесь борьбой с различными второстепенными противниками, главная задача — уничтожить единый нервный центр.

Удачи!

ИЗ КОПИЛКИ ОПЫТА

1 В самом начале игры, как только вы поднимитесь из подземки, поверните направо. Если каким-то чудесным образом забраться на самый верх наклонной стены (у нас это так и не получилось), то можно подобрать там **easter eggs** (пасхальные яйца). По заверениям разработчиков, с ними можно неплохо поразвлечься в Атлетическом секторе (**Athletic**) на Фон Брауне. Если сумеете разобраться, как подобрать эти злосчастные **easter eggs** — отпишите в письме, а мы постараемся опубликовать ваше решение.

2 Наниты можно зарабатывать в неограниченном количестве — было бы достаточно опыта и сноровки. Берите в руки гаечный ключ (патроны расходовать не имеет смысла — дороже выйдет) и ждите в локациях **Med/Sci** появления гибридов. Можно несколько катализировать этот процесс ожидания, артистично попозировав перед камерами охранной системы. Как только появится гибрид, налетайте на него с ключом. При этом важно уметь быстро уходить из-под ударов, поэтому всегда оставляйте за спиной открытое пространство для маневров. Обыщите труп (кстати, не слишком мешкайте — он бесследно растает в воздухе через минуту-другую) — где-то примерно в трети случаев вы найдете что-либо полезное (наниты, инъекторы, пищу и т.п.). Недостаток такой тактики заключается в следующем — иногда нападающий гибрид вооружен винчестером, и в этом случае придется попотеть, чтобы завалить его, не получив повреждений (старайтесь атаковать противника со спины).

3 Турели проще уничтожить в то время, пока отключена система безопасности. На карте терминалы системы безопасности обозначены буквой «**S**».

4 На камерах охранной сигнализации есть лампочка-индикатор. Пока она светится зеленым светом — все нормально, и любимый город может спать спокойно (далее по тексту). Если она загорелась желтым, то это значит, что вы обнаружены, и через пару секунд будет объявлена общая тревога. Красный огонек зажигается одновременно с началом тревоги.

5 Если индикатор камеры стал желтым, то немедленно прячьтесь в укромном месте или отступите подальше от нее. Прежде чем выбираться из укрытия — выждите хотя бы секунд десять-пятнадцать, так как камера еще некоторое время будет находиться в состоянии повышенной чувствительности (желтый цвет индикатора).

6 При использовании пси-способности **invisibility** камеры и пулеметы вас игнорируют.

7 Отключить начавшуюся тревогу можно с любого терминала компьютерной системы безопасности.

8 Используйте патроны **anti-personnel** только против живых противников (имеются в виду те, кто состоит из органики), а патроны **armor-piercing** — против роботов, камер, киборгов и турелей. Но не наоборот! Патроны **normal** работают против любых целей, но, разумеется, менее эффективны, нежели специализированные.

9 **AI** противников не позволяет им пользоваться лифтами или подъемниками. Используйте этот нюанс себе на пользу.

10 Можно взламывать не только компьютерные системы безопасности, но и турели. Для этого, предварительно отключив охранную систему, подойдите к пушке и щелкните на ней правой кнопкой мыши. Далее действуйте обычным способом. Взломанная пушка будет обстреливать противников и другие турели. Плюсы такого взлома расписывать не будем — они очевидны; одно плохо — требуется скилл **hacking** не ниже 4 уровня.

11 Опасные узлы (обведены темно-коричневой рамкой) можно взламывать наравне с обычными, но при этом существует угроза срабатывания взрывного устройства или поломки предмета.

12 Довольно часто в вашем распоряжении будет оказываться оружие, которым вы не сможете воспользоваться (например, винтовка **assault rifle**, требующая шесть единиц в скилле normal). Постоянно таскать с собой такие стволы непрактично, так как они занимают три слота инвентаря. Поэтому их надо складировать. Но вот вопрос — где именно устроить складское помещение? Мы предлагаем вам сбрасывать предметы в лифте (**elevator**). Оттуда они никуда не пропадают и всегда будут находиться в текущем секторе (точнее, в секторах **Engineering, Med/Sci — Sci, Hydroponics, Operations** и **Recreational**), что очень и очень удобно.

13 Не тратьте на турели драгоценные патроны. В то время как система безопасности деактивирована, лупите пушки гаечным ключом до тех пор, пока индикатор состояния не приблизится вплотную к нулю. После этого отойдите на безопасное расстояние и стрельните разок любым видом патронов (желательно зарядить те, которых больше всего). Некоторые низко установленные камеры также можно уничтожить гаечным ключом без риска для здоровья.

14 Не наступайте на шевелящихся на полу червей — это может привести к отравлению!

15 Если нет инъекторов с противоядиями, то можно добровольно расстаться с жизнью. После реконструкции все негативные эффекты отравления будут сняты.

16 Старайтесь активизировать недостроенные лечащие модули рядом с био-реконструкторами. Дело в том, что после реинкарнации у персонажа будет лишь 15 хитпоинтов здоровья, а лечащий модуль всего за пять нанитов восстановит их до максимума.

17 Не рискуйте при взломе терминалов системы безопасности. Если вы щелкните на опасном узле (коричневом квадрате), и вас постигнет неудача, то придется сначала починить стенд, а потом еще и отрубить начавшуюся общую тревогу. За это время на вас нападут как минимум несколько противников. То же касается и турелей. А вот ломать кодовые замки и торговые автоматы можно безбоязненно. В крайнем случае придется потратить три-пять нанитов на ремонт (после неудачи с опасным узлом) и вновь приняться за дело.

18 С помощью батарей (**portable battery**) можно перезаряжать оружие, имплантанты, броню и отслужившие аккумуляторы.

19 Применяйте **speed booster** (ускорители), когда необходимо быстро преодолеть большой участок пути, например, во время путешествия из **Command** в **Engineering** и обратно.

20 Если персонаж сумеет зацепиться за лестницу после падения даже с очень большой высоты, то он не получит никаких повреждений!

СИ *TACTIX*

коды PC, PS

Коды PC

Driver (Demo)

На этот раз нам предстоит поэкспериментировать с файлами. Найдите в директории, в которую вы установили демо–версию, файл Mission661.dms. Для начала сделайте back–up копию. На всякий случай ;–)).

Если вы хотите врезаться в машины, дома и прочее, не получая никаких повреждений, уберите следующие строки:

EnablePlayerDamage
MaxPlayerDamage 24576 file://(0 –>4096*6 is range).

Если вам сильно требуется бесконечное время, уберите строки:

DebugInfo 1
file://TimePlayer
Countdown 70 file://UK 60 seconds USA 70 seconds.

Если вы хотите изменить погоду, добавьте любое из нижеследующих слов в строку «FelonyBarId 195»:

Night – ночь
Raining – дождь
Lightning – гроза

Чтобы поменять свою машину, исправьте 0 в строке «PlayerCarType 0» на любую из нижеследующих цифр:

0 – Обычная машина
1 – Такси
2 – Шикарный автомобиль
3 – Спортивный автомобиль
4 – Некое подобие Camaro
5 – Породу машины идентифицировать не удалось
6 – Возможно, Nova
7 – Cadillac Sedan
8 – Неизвестно
9 – Неизвестно
10 – Подобие полицейской машины
11 – Возможно, Cadillac
12 – Firebird/Camaro Z28
13 – Такси
14 – Cadillac Sedan
15 – Не используйте, в демо–версии под этим номером нет никакой машины
16 – Jaguar (кстати, очень быстрая машинка)
17 – '55 Thunderbird (также весьма быстра штучка)

Чтобы вырубить режим Lose the Tail и играть до полного уничтожения, удалите следующие строки (Будьте очень внимательны, можно очень даже просто изуродовать демку.).

SetMaximumCops 0
Cops_off
Cop_Respawn 65000
Cops_Immortal 0
//SpawnCops 1, 3067, 45609, 441019
AddCivCar 9,0,1,0,3067, 45609, 441019
ForceFelonyRating 1
InformPlayerById 5,103
Set Objective 2
MustBeHidden 1 //Must arrive at drop off point without a tail
NeedToLoseTail 1
OuterRadius 1000000
WaitForObjectiveComplete

Cops_off
InformPlayerById 5,3
StopTimer
wait 2
MissionEnd

Как набрать скорость 204 мили в час?

1. Для начала выберите Jaguar (порядковый номер 16).
2. Трогайтесь с места, выезжайте на прямую ровную дорогу и разгоняйтесь до скорости 100-110 миль в час.
3. Вдавите педаль газа в пол (кнопку, которая заставляет автомобиль разгоняться быстрее).
4. Затем нажмите на клавишу <C>.

Ваша машина будет продолжать разгоняться, пока не достигнет соответствующей скорости.

Nocturne (Demo)

Giveallammo – 100 боеприпасов для выбранного оружия
Gathering – режим бога
Crossbow – появляется лук
Tommygun – появляется автомат
Beavis – появляется огнемет
Shotgun – появляется шотган
Flametip – появляются горящие стрелы
Freeze – заморозить/разморозить врагов
Battery – батарейки для фонарика

Rainbow Six: Rogue Spear (Demo)

Teamgod – режим бога для всех членов команды
Playergod – режим бога для выбранного персонажа
5fingerdiscount – появляются боеприпасы и предметы
explore – режим исследования уровня.

Clans

Во время игры нажмите t и введите:

/godmode – режим бога
/nextlevel – перейти на следующий уровень
/room # – телепортироваться в комнату #
/spawn # – появляется объект #
/moregold – добавляет 100 золота
/tinymonsters – крошечные монстры
/tinyplayers – крошечные игроки
/insanity – монстры атакуют друг друга
/repeat – повторить только что выбранный код
/trig – результат действия этого кода неизвестен
/spawn 0 – Меч +1
/spawn 1 – Меч +2
/spawn 2 – Меч +3
/spawn 3 – Меч +4
/spawn 4 – Меч +5
/spawn 5 – Защита +1
/spawn 6 – Защита +2
/spawn 7 – Защита +3
/spawn 8 – Защита +4
/spawn 9 – Защита +5
/spawn 10 – Кольцо быстроты

/spawn 11 – Кольцо огня (+3 Магии Огня)
/spawn 12 – Кольцо меча (+3 Меча)
/spawn 13 – Кольцо Уничтожения (+3 взрыва)
/spawn 14 – Кольцо топора (+3 топора)
/spawn 15 – Зелье здоровья
/spawn 16 – Зелье маны
/spawn 17 – Зелье силы
/spawn 18 – Зелье магии
/spawn 19 – Зелье жизни
/spawn 20 – Яд
/spawn 21 – Ключ
/spawn 22 – Ключ
/spawn 23 – Ключ
/spawn 24 – Ключ
/spawn 25 – Ключ
/spawn 26 – Ключ
/spawn 27 – Топор +1
/spawn 28 – Топор +2
/spawn 29 – Топор +3
/spawn 30 – Топор +4
/spawn 31 – Топор +5
/spawn 32 – Броня +1
/spawn 33 – Броня +2
/spawn 34 – Броня +3
/spawn 35 – Броня +4
/spawn 36 – Броня +5
/spawn 37 – 10 золота
/spawn 38 – 15 золота
/spawn 39 – 20 золота
/spawn 40 – 25 золота
/spawn 41 – 30 золота
/spawn 42 – Золотое украшение
/spawn 43 – Золотое украшение
/spawn 44 – Золотое украшение
/spawn 45 – Рубин
/spawn 46 – Изумруд
/spawn 47 – Бриллиант
/spawn 48 – Рубиновое ожерелье
/spawn 49 – Ожерелье из жемчуга
/spawn 50 – Заклинание хаоса первого уровня
/spawn 51 – Заклинание хаоса второго уровня
/spawn 52 – Заклинание хаоса третьего уровня
/spawn 53 – Заклинание хаоса четвертого уровня
/spawn 54 – Заклинание хаоса пятого уровня
/spawn 55 – Заклинание взрыва первого уровня
/spawn 56 – Заклинание взрыва второго уровня
/spawn 57 – Заклинание взрыва третьего уровня
/spawn 58 – Заклинание взрыва четвертого уровня
/spawn 59 – Заклинание взрыва пятого уровня
/spawn 60 – Fireball первого уровня
/spawn 61 – Fireball второго уровня
/spawn 62 – Fireball третьего уровня
/spawn 63 – Fireball четвертого уровня
/spawn 64 – Fireball пятого уровня
/spawn 65 – 1 единица золота
/spawn 66 – 2 единицы золота
/spawn 67 – 3 единицы золота
/spawn 68 – 4 единицы золота
/spawn 69 – 5 единиц золота
/spawn 70 – Заклинание метеоритного дождя первого уровня
/spawn 71 – Заклинание метеоритного дождя второго уровня

/spawn 72 – Заклинание метеоритного дождя третьего уровня
/spawn 73 – Заклинание метеоритного дождя четвертого уровня
/spawn 74 – Заклинание метеоритного дождя пятого уровня
/spawn 75 – Заклинание молнии первого уровня
/spawn 76 – Заклинание молнии второго уровня
/spawn 77 – Заклинание молнии третьего уровня
/spawn 78 – Заклинание молнии четвертого уровня
/spawn 79 – Заклинание молнии пятого уровня
/spawn 80 – Дополнительное зелье жизни.

Коды PS

Livewire

Доступ ко всем уровням

На экране выбора уровней зажмите Ⓐ и нажмите ◄, ▼, ▲, ►, ◄. Теперь, нажимая ▲ и ▼, вы можете выбрать любой из уровней.

Croc 2

Бесконечные кристаллы

На экране заставки зажмите L1 и нажмите ■, ■, ●, ▼, ◄, ►, ◄, ►. Начните игру, зажмите R2 и нажмите ■, чтобы добавить себе сотню другую кристаллов; эту операцию можно повторять бесконечно.

V–Rally 2

Все машины trophy трассы

На экране «game progressing» нажмите L1, R1, ◄, ►, ◄, ►, ▲, ▼, ▲, ▼, X, X + Select. Если код введен правильно, то вы услышите звук. Теперь установите курсор на пустующие квадраты и нажмите X, чтобы открыть их.

Warzone 2100

(Вам понадобится второй джойстик, чтобы правильно ввести коды.).

Cheat mode

На втором джойстике зажмите Start и включите PlayStation. Продолжайте держать кнопку зажатой, пока не появится экран главного меню. Теперь на этом экране или во время игры в режиме паузы нажмите L1, R1, R2, L1, Select, Start. Это включит режим кодов и откроет меню настроек для второй и третьей кампаний:

Пропуск уровня

Во время игры нажмите Select втором джойстике.

Режим бога

Во время игры нажмите Ⓐ на втором джойстике. Примечание: это также открывает скрытые на карте объекты.

Бесконечная энергия

Во время игры нажмите ● на втором джойстике.

Все части

Во время игры нажмите X на втором джойстике.

Супер мощные юниты

Во время игры нажмите ▲ на втором джойстике.

Weak unit strength

Во время игры нажмите ► на втором джойстике.

Current research completed

Во время игры нажмите ▼ на втором джойстике.

Дополнительные сооружения

Во время игры нажмите R1 на втором джойстике.

Дополнительные юниты

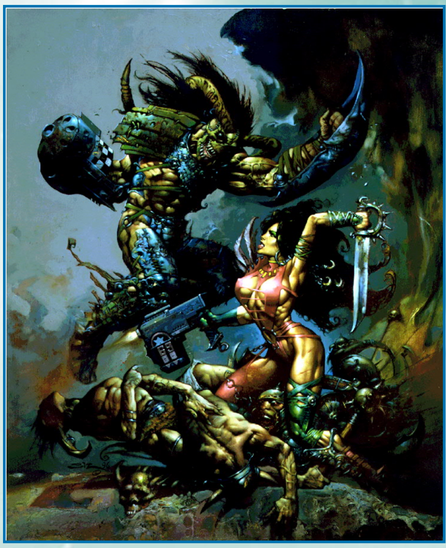
Во время игры нажмите R2 на втором джойстике.

Окончание. Начало смотри на стр. 002

Теперь по поводу «сорняков». То, что на плодородной почве не могут вырасти одни цветы, а будут еще и сорняки — это действительно закон природы, никуда не денешься (тьфу ты, хотел обойтись без ботаники — и вот, полюбуйтесь). Другое дело, смогут ли эти «сорняки» задавить действительно интересные проекты. Максимум: урвут небольшой куш и почат в бозе. Ведь вкус к компьютерным играм развивается со временем. Поиграет человек, поиграет, а потом, глядишь, и поймет, что какой-нибудь там **Mortal Kombat 4** на самом деле отстой и что в игре главное не красивая картинка и «кровавость», а игровой процесс. Конечно, теоретически интересный проект может утонуть в океане посредственности (у, сорняки проклятущие!), но это — закон уже человеческого общества (рекламой нас не напичкают — так мы ничего не узнаем) и ничего с этим не поделаешь. На то в реке и щука, чтоб карась не дремал (теперь на зоологию перешел. Какой удар со стороны биологии!) Но происходит подобное редко. Поэтому придумывать «гербициды» для «сорняков» — это лишнее. Покупать не будем — само издохнет.



Пункт номер три, или «Раньше все было лучше». Вот, вот где оно притаилось. В «**Стране Игр**» что ни статья, то ностальгия. «Естественно, они (первые компьютерные игры) были намного увлекательнее нынешних» — цитатка из последнего номера (**#50**). Доверчивый юный геймер, без сомнения, внимает этим утверждениям своих старших коллег. Еще бы, старших надо уважать. Или списывать на свалку. Попробуем разобраться и в этом вопросе. Так уж и лучше они были? Вскрытие покажет.



Помните ли вы, господа ретрогеймеры (хм, хм, ретрограды), те Самые Первые Игры? Помните ли вы, как восхищались новыми возможностями, графикой, звуком, впечатлениями? Впечатления, впечатления, впечатления... Игры казались чем-то невообразимым, ведь до тех пор, когда в вашу жизнь вошел вожделенный **Spectrum**, **Amiga**, в лучшем случае древний **PC**, в худшем **NES** (**A.K.A Dendy**), ничего подобного вы не видели. Но время идет. Игры перестают вызывать такой восторг. Мы привыкаем, у нас появляется вкус, начинаем выявлять недостатки (но в тех, в Самых Первых недостатков не видим). Но те впечатления нельзя забыть, и в каждой новой игре бывалый геймер ищет те же впечатления. Нужно ли говорить, что он их не находит? И дело не в том, что игры стали хуже или потеряли оригинальность. Кто будет отрицать, что игры с каждым днем становятся краше визуально, увлекательнее, содержательнее (вспомните приведенный выше списочек). Но мы изменились, и тех же впечатлений больше не будет никогда. То, что когда-то вызывало восторг, теперь мы воспринимаем как должное, прошлые революции более таковыми не кажутся, ожидаемая игра почему-то не вызывает восторга. Привычка-с... А что же Те Игры? Неужели они так заоблачно хороши? И я, как геймер с девятилетним стажем, заявляю: те игры были обычными играми. Были среди них и отстойные, были и гениальные. И даже гениальные не были лишены недостатков. Возьмем, к примеру, **Elite** (чтобы исключить непонимание, скажу, что играл я в эту игру на монстре по имени **Spectrum**. Я прекрасно знаю, что на **PC** эта игра тоже была, но, несмотря на все старания, писишной версии я так и не нашел. Но **Spectrum`e** эта игра вышла раньше, а по логике ретрогеймеров она должна быть лучше своей более поздней «тезки»). Один мой знакомый всерьез считает ее «лучшей игрой всех времен и народов». Что поделаешь — впечатления. Дело в том, что это была одна из первых игр с полной свободой действия, с большим миром (8 галактик), с истинной 3D-графикой. Можно было воевать, торговать, изредка выполнять «квесты». Это забыть невозможно. Забываются сущие мелочи: **Elite** обладала никуда не годным управлением (корабль управлялся четырьмя кнопками: 2 кнопки — крен вверх и вниз, а 2 других — повороты вокруг продольной (!) оси корабля), нуднейшим игровым процессом, жульничающим **AI** и прочими «прелестями». Посади сейчас кого угодно за этот шедевр — и часа не поиграет, за 5 минут осточертеет, и дело тут отнюдь не в графике (кстати, она была там «проволочная» — полигоны без текстур, причем если на экране рисовалось больше двух десятков треугольников, начиналась жуткая тормозня). Зато «шедевр». И подобное можно сказать про многие легендарные игры тех времен. Хотя в большинстве из них действительно был сильный геймплей, да и с оригинальностью было все в порядке. Но с тем, что они были намного увлекательнее нынешних игр, я не согласен. Ретрогеймеры могут вопить все что им вздумается, могут выдумывать лозунги типа «**Old games rulezzz**», но вот игрушки-то старые от этого лучше не становятся, гниют помаленьку. Осетринка, так сказать, второй свежести. Да и римейки их появляются, зачастую намного более достойные оригинала (**Dune II** породил **C&C**...). Немного осталось шедевров, которые не были повторены (в лучшем виде, чем они были!) в последние 4-5 лет. Навскидку назову лишь **Pirates!** старины Сида. И не надо бросать в меня камни. Повторюсь, многие из тех игр были действительно гениальны, но от этого современные игры не становятся хуже. Да и если оценить Те Игры без лишней ностальгии (то бишь объективно и с поправкой на состояние технологий), многие из них окажутся не столь хороши. Возможно, современные игры действительно стоят на плечах гигантов, но это отнюдь не значит, что они заведомо неоригинальны и ничего не делают для развития жанров. Кстати, в компьютерной прессе тех лет наверняка встречались аналогичные настроения. Поставьте на место «новомодного отстоя» что-нибудь из Тех игр, а неувядающей классикой назовите более древний реликт, и станет понятно, о чем вопили ретрограды тех лет (Вся эта красивая EGA-графика — фуфло, настоящим играм она не нужна! Играйте в классику, например, в **Adventure**).

Резюмируя (слово-то какое, а!). Да, господа, не все так плохо в этом мире. Заядлым пессимистам (вроде Степанова) можно порекомендовать месяцев этак шесть к компу не подходить. Очень помогает (проверено). Остальным же желаю получать от игр удовольствие и не ждать, что вот-вот вернется какая-нибудь невообразимо прекрасная игра юношества (детства, младенчества, ненужное зачеркнуть). И тогда все будет не так плохо. А потом, глядишь, и появится та самая игра, которую вы ждали все эти годы. Нежданно, негаданно.

Я с удовольствием ознакомлюсь с мнением читателей этого письма. Мой E-mail: **dblade@mail.ru**

У меня все. Аминь.

Dark Blade
г. Новосибирск

Платформенные споры тем временем в очередной раз выходят на новый виток. А может быть, на старый. Короче, обещаю и торжественно клянусь, что больше платформенных споров (словосочетание, похоже, стало устойчивым) я на страницы журнала не допущу. Хватит! Ну и напоследок:

Привет! Дорогая и родная «**СИ**»! Пишет тебе твой поклонник — **Дмитрий Потапов aka Sheridan**. Вот читал последний номер **17 (50) 1999**, вообще я стараюсь покупать все номера с диском, и естественно, не обхожу вниманием «**СПЕЦВЫПУСКИ**», ну вот читаю последний номер и вижу, чего вам желают и тоже решил пожелать!

Конечно, переход на «новый формат» — это рулез!!! Но «страничный» постер не очень. Прекрасная бумага и много скриншотов — тоже плюс, но шрифтовая подборка не очень удачна — цветной, нежирный курсив не смотрится на фоне **Arial Cyr** или чего-то подобного, в шрифтах-то я разбираюсь, т.к. являюсь верстальщиком и специалистом среднего уровня по графике, хотя мне всего 13 лет (фотошоп+plugins = ррррулезз!!). Неплохо было бы изменить вместе с журналом дизайн CD. Ну, а в общем и целом — неплохо, так держать!

Теперича немного размышлений... Вот тут про PC и приставки спорят, ну, присоединимся. Вообще, я немного играл на приставках, т.к. компьютер у меня появился в 4 года, но пару-тройку лет я был занят только приставками: сначала китайская, фирмовая **ДЕНДИ** (до сих пор где-то валяется), затем **Mega Drive 2** и наконец **PS**, впечатление — неплохо, но до **PC** в то время не дотягивало, а сейчас? **Dreamcoast** (или как ее там) на уровне 3 ПНЯ с 16-32 mb видео, а **Nintendo 64**? Примерно так же, а если с дополнением, то на одном уровне. Нет, я не говорю, что **PC** совсем «опустился», да это и не так. Просто приставки в чем-то его догоняли, но это не значит, что **PC** не хватает чего-то, как и приставкам.

И напоследок... Кто хочет переписываться с молодым геймером, мой стаж — 7,5 лет. Геймеры и Геймерши, Геймерши, Геймерши, Геймерши, ой, что-то не туда; фанаты **BattleTech** или **Fantasy**, пишите — не стесняйтесь!!! **potapov@renet.ru ; г.Саратов, ул. Пушкина, д.6/8, кв 13, Дмитрию Потапову aka Sheridan.**

С наилучшими пожеланиями, **Дмитрий Потапов.**

Весьма оригинальное письмо пришло от человека, который еще недавно называл себя Спрайтом... Мне оно понравилось значительно больше, чем то, первое, про Л.К., Т.R. и меня лично;-))... В общем, читайте:

Привет, «**Страна**», решил настрочить тебе еще одно письмо. Подтолкнул меня на это даже не рекорд по полученной критике в мой адрес, а несколько другая проблема, хотя и наезды к ней имеют прямое отношение. Но обо всем по порядку.

По примеру Сергея, **#10**(**42**), я решил поиграть в старые игрухи — его способ пора запатентовывать, настолько классный эффект. Старая и хорошая игруха — **Wolfeinstein 3D**, в которую я, помнится, играл на заре своей геймерской карьеры. Скачал я ее с одной борды и как-то нашел среди файлов диалог двух юзеров. Цитирую:

VJ(юзер1)> А у меня вопрос — как попасть на 10 левел в секретную комнату?

VJ> Если не сложно, растолкуй непутевому, что делать. <...>

Привыкнув к современным инетовским форумам (бывал я несколько раз годик назад и на вашем) и обилию нелитературных словечек на них и, предчувствуя какие ядреные выражения сейчас посыплются в адрес юзера за его якобы тупость, я очень удивился, прочитав полноценный ответ — практически гид по уровню! Диалог этот нескольколетней давности. Усомнившись в ориентации юзеров, я полез читать старые журналы (96 — начало 98 гг.). Типичные темы «**Обратной Связи**» того времени:

1. Ребят! Подскажите, как пройти такую-то игру.

2. Пиратские игры — это круто, а лицензионные — слишком дорогие, низзя их покупать!

3. Коды к такой-то игре.

4. Мне столько-то лет, прошел такие-то игры, хочу переписываться с таким-то классом геймеров.

5. Когда выйдет вот эта игра?

Вот так. Сравним с темами той же рубрики нескольких последних номеров:

1. Платформенные споры (моя платформа — **Rulezzz 4ever**, все остальные — **suxxx**!)

2. Как изменились игры.

3. Критика (оскорбления журнала и других геймеров, помнится, я тоже этим грешил).

4. Переписка.

Темы немного отличаются, согласны? Так вот, все это натолкнуло меня на следующую мысль: мы так обсуждаем, как изменились игры с момента их появления на свет. А задумывался ли кто, как за это время изменились МЫ?



Изменились, причем не в лучшую сторону. С моральной точки зрения мы стали несколько интеллектуальнее, но намного злее. Почему? Щас посмотрим.

Кто-то посчитает, что это письмо — лишь месть **Sherridan`y, Serge`y** и **M!nd~bug`y** за их ласковые слова в мой адрес, но можете успокоиться, — ничего личного (ну или почти ;-)). Итак, для примера, я хочу взять три письма — от **Serge`a, Sherridan`a** и отчасти **Helg`a**. Несмотря на то, что третий хоть как-то аргументирует свой ответ, первые два просто катили бочки. Какова была их цель? Вразумить объект критик? Вряд ли. Выразить свою точку зрения? Отчасти да. Может, я обидел чувства первых двух? Ну-ну... Зарекомендовать себя, как, типа, крутых чуваков? Скорее всего, именно так. Самоутвердиться посредством унижения других. Произошло бы такое два-три года назад? Да ни за что.

Но все это не относится к майндбагу. Этот человек явно читает журнал недавно, что напоминает такую ситуацию: заходит человек в тусовку и тут же начинает на всех наезжать. Каково отношение к нему? Да в нормальной компании пинком под зад бы уже такого!



Так вот, если бы он прочитал первое письмо **Jurassic`a**, то многое бы из него почерпнул. Например, тогда **Jurassic**, как следует из письма, обладал почти теми же платформами, лишь со слегка заниженными конфигурациями по сравнению с тем, что у него сейчас (стандарты с годами повышаются). Я его не знаю, но даю джинсы на отсечение, что он не гонит. Особенно будет прикольно, если выяснится, что **Vodoo** (одна буква «о» в первом случае, кто не обратил внимания) — не ошибка, а задуманный прикол. Как «**3Dfx**» читается «зедеефыкс». И, кстати, как только **Jurassic** внес хоть какое-то спокойствие в платформенные споры, тут же они вырвались на новый уровень. Так что клясться Зевсом и сгоревшим кулером (видимо, это не очень остроумно) раньше времени не стоит. Весь этот абзац, правда, может быть сведен на нет, если словосочетание «крик души» означает «личное мнение, не претендующее на объективность».

К вопросу о философии. Абсолютно согласен с журналом, что проблема носит слегка демагогический характер. Что есть платформа без игры? Груда металла, резины, керамики и кое-чего еще, но этому найдется несколько применений, как-то: верстак (системный блок без компа), молоток (джойстик от приставок) и т.д. А что есть игра без платформы? В моем понимании — либо беспорядочное скопление электронов, которые все равно кто-то потратит на свет в туалете, либо просто мысль, не обретшая своего воплощения.

Определиться с целью этого письма сложно. Вряд ли после прочтения все скажут: «Да что мы звери? — так наезжать друг на друга!», но хотя бы не надо посредством обильного гона превращать такую классную рубрику в базар. Также, пользуясь случаем, хочу поблагодарить «**Страну Игр**» за переход на новый формат. Если же у кого-то остались вопросы, пожелания и предложения в мой адрес (думаю, понятно, какого характера) — меня можно найти почти каждую ночь в качестве юзера на **Dirty Magic**. Для тех, кто в танке: это не ночной клуб, а **BBS**, работает с 23-00 до 7-30 по телефону **148-55-95** (это не реклама!).

С наилучшими пожеланиями,

Слегка сменивший ник и поступивший в Московский Государственный ордена Ленина и красного замени ;-) университет экономики статистики и информатики (надо же похвастаться!), но все такой же геймер — **$pr!te** (бывший **Спрайт**).

Особенно меня порадовал сравнительный анализ старой «Обратной Связи» и новой. Хотелось бы знать, что лучше — старое или новое. Может, стоит что-нибудь изменить? В общем, жду отзывов! Теперь немножечко традиционной критики. Весьма спорной, кстати. Но слово читателю:



Не могу молчать!!! Две недели молчал, больше не могу!!! Сейчас ругаться буду. А ругаться я собираюсь на Леонида Акиншина, который имел наглость в **#16**(**49**) за август 1999г. в статье «**Quake III Arena: эпизод 2**» практически поливать грязью новое творенье Джона Кармака! Я имею ввиду ту часть статьи, которая разметает в пух и прах кривые поверхности **Quake 3**. Как я понял, большей частью несправедливое негодование Леонида было вызвано тем, что все кривые **Quake 3** разбивает на полигоны. Так по-моему, никто и не предполагал, что они будут по-настоящему кривыми — такого просто не может быть (пока). Ведь ни один из современных акселераторов не умеет рисовать такие кривые. Более того, даже надлежащего **API** нет. Поэтому и приходится разбивать кривые на полигоны. Но появление **Quake 3** носит именно КАЧЕСТВЕННЫЙ, а не КОЛИЧЕСТВЕННЫЙ характер, ведь внутри программы поверхности эти описаны именно как кривые, соответственно появляются возможности для таких эффектов, как, например, бегущая волна или что-нибудь еще покруче. А как только появится соответствующий акселератор, то появится маленький патч, и все будет выводиться именно кривыми — назло Акиншину :-). А ежели кому ждать лень, так пусть попробует изменять значение переменной **r_subdivisions** — чем она меньше, тем картинка лучше.

С уважением, **Александр Нестеровский. 2:5001/166.256**

P.S. А вообще, мне журнал ваш нравится.

Это, надо полагать, к вопросу о фанатизме...

Привет, «**Страна Игр**».

Хочу спросить у вас одну единственную вещь: раздел «**Уголок Гоблина**» станет постоянным? Если да, то обещаю не пропускать мимо своих загребущих ручек ни одного номера. С нетерпением жду ответа. Если вы не ответите, то я буду штурмовать своими письмами почтовый ящик старшего опера Гоблина и не успокоюсь, пока не получу письмо, посылку, почтового голубя, пулю из табельного ПМ в затылок или какого-нибудь другого ответа на свой вопрос. Ну и на прощание пожелаю вам здоровья, успехов, а также выделять побольше места на раздел «**Письма**» и не прикреплять постер скрепками.

С уважением, **Макс**.

e-mail: bangbang@mtu-net.ru

«Уголок Гоблина» будет постоянным. Только в следующем номере его по техническим причинам не будет. Мои соболезнования ;-). А вообще, конечно, было бы очень любопытно узнать, как наши читатели относятся к нововведенной рубрике...



Большущий привет «**Стране Игр**» и ее редакции!

Пожалуйста, опубликуйте мое обращение в рубрике «**Обратная связь**».

Обращение к геймерам. Пишите мне все, кто любит и уважает эти великие творения рук человеческих, игры! Особенно жду писем от тех, кто разбирается в **AD&D** и не прочь просветить мою темную личность в этом вопросе. Также пишите все, кто любит **PBeM-игры**. Отвечу, всем!

С уважением, **Дмитрий**. Мыло: **centaura@galaxy.plus.ru**

Привет «**Страна**»

Я очень хочу переписываться с ребятами по электронной почте!

Кто увлекается компьютером, различными играми, да и просто хочет поболтать, пишите!!! Отвечу всем!

Мое мыло: **mustdie@caravan.ru**

С уважением, **Николай из Москвы**.

СИ *LETTERS*


Лицензионные диски компании "Бука" ИМЕЮТ РЕГИСТРАЦИОННУЮ КАРТОЧКУ, КОТОРАЯ ДАЕТ ПРАВО НА ТЕХНИЧЕСКУЮ ПОДДЕРЖКУ И ЯВЛЯЕТСЯ ЛОТЕРЕЙНЫМ БИЛЕТОМ МНОЖЕСТВА КОНКУРСОВ И РОЗЫГРЫШЕЙ!
ПОСТУПИТ В ПРОДАЖУ 30 СЕНТЯБРЯ
ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2
СУДНЫЙ ДЕНЬ
Даешь сексуальную революцию!
Бука® BUKA ENTERTAINMENT
По вопросам оптовых закупок обращаться в компанию «БУКА»
т/ф: 111-5156, 111-5440; e-mail: buka@dol.ru; www.buka.com
Минимальные требования:
Win95-98,
P166 / 16 Mb RAM / 2 Mb Video /
12xSpeed CD-ROM / MOUSE